



TUGAS AKHIR – RI 141501

# DESAIN INTERIOR HOTEL GRAND SOVIA BUNAKEN DENGAN MENGANGKAT TEMA NUSANTARA – BAWAH LAUT SEBAGAI TEMPAT PENGINAPAN WISATAWAN DOMESTIK DAN MANCANEGARA

YUDHA ARIEF PRAKOSO

3411 100 135

Dosen Pembimbing

Thomas Ari Kristianto SSn., MT.

1975 0429 200112 1002

JURUSAN DESAIN INTERIOR

Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan

Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya

2015



FINAL PROJECT - RI 141501

# DESIGN INTERIOR GRAND SOVIA HOTEL BUNAKEN WITH THEME OF THE ARCHIPELAGO - UNDER SEA VIEW AS A GUEST LODGING FOR DOMESTIC AND TOURISM

YUDHA ARIEF PRAKOSO

3411 100 135

Advisor Lecturer :

Thomas Ari Kristianto SSn., MT.

1975 0429 200112 1002

Interior Design Department  
Faculty Of Civil Engineering And Planning  
Institut Teknologi Sepuluh Nopember  
2015



**LEMBAR PENGESAHAN**

**DESAIN INTERIOR HOTEL GRAND SOVIA BUNAKEN DENGAN  
MENGANGKAT TEMA NUSANTARA – BAWAH LAUT SEBAGAI  
TEMPAT PENGINAPAN WISATAWAN DOMESTIK DAN  
MANCANEGARA**

**TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR / RI 141501**

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat  
Kelulusan Tugas Akhir Desain Interior  
Pada**

**Jurusan S-1 Desain Interior  
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan  
Institut Teknologi Sepuluh Nopember  
Surabaya**

**Oleh :  
YUDHA ARIEF PRAKOSO  
NRP 3411100135**

**Surabaya, 29 Juli 2015**

**Mengetahui,  
Ketua Jurusan Desain Interior**

**Disetujui,  
Pembimbing**

  
**Ir. Prasetyo Wahyudie, M.T.**

**NIP. 196501201989031002**

  
**Thomas Ari Kristianto, S.Sn., MT**

**NIP. 19750429 200112 1002**

**DESAIN INTERIOR HOTEL *GRAND SOVIA* BUNAKEN DENGAN  
MENGANGKAT TEMA NUSANTARA – BAWAH LAUT SEBAGAI  
TEMPAT PENGINAPAN WISATAWAN DOMESTIK DAN  
MANCANEGARA**

Nama : Yudha Arief Prakoso  
NRP : 3411100135  
Jurusan : Desain Interior  
Dosen Pembimbing : Thomas Ari Kristianto SSn., MT.

**ABSTRAK**

**Wisata Bunaken** adalah sebuah tempat wisata di Manado paling terpopuler. Jumlah kunjungan wisata ke Bunaken Manado ini memperlihatkan tren yang meningkat tahun demi tahun. Data statistik mencatat di akhir Agustus 2014, jumlah kunjungan wisata Bunaken mencapai 21.889 dari dalam negeri dan 7.850 dari luar negeri. Rata-rata, tempat wisata Bunaken di Manado ini dikunjungi lebih dari 35 ribu orang setiap tahun. Karakteristik alam bawah laut di Bunaken adalah adanya *Underwater Great Walls*, atau disebut juga *hanging walls*, yang artinya dinding-dinding karang raksasa yang berdiri vertikal dan melengkung ke atas setinggi 25-50 m.

Hotel *Grand Sovia* merupakan hotel yang berdiri sejak tahun 2014 dan pertama kali berdiri di kota Bandung. Hotel *Grand Sovia* Bandung baru dirilis pada tahun 2015 dan merupakan salah satu hotel di Bandung yang memiliki potensi bisnis yang baik. Hal ini dikarenakan Hotel *Grand Sovia* yang terletak dilokasi dengan lingkungan bisnis yang baik

Seiring berkembangnya zaman hotel ini pun melihat peluang untuk membangun hotel dilokasi pariwisata yaitu di Bunaken

*Keyword* : Bunaken, Hotel, Resort



**DESIGN INTERIOR GRAND SOVIA HOTEL BUNAKEN WITH THEME  
OF THE ARCHIPELAGO – UNDER SEA VIEW AS A GUEST LODGING  
FOR DOMESTIC AND TOURISM**

Name : Yudha Arief Prakoso

NRP : 3411100135

Department : Interior Design

Supervisor : Thomas Ari Kristianto SSN., MT.

**ABSTRACT**

Bunaken Park is a tourist spot in Manado most popular. The number of tourist visits to the Bunaken Manado shows an upward trend year after year. Statistical data recorded at the end of August 2014, the number of tourists visiting Bunaken reached 21 889 7850 from within the country and from abroad. On average, sights Bunaken in Manado visited more than 35 thousand people every year. Characteristics of the underwater world in the Park is the Underwater Great Walls, also called the hanging walls, which means giant rock walls that stand vertically and curved upward as high as 25-50 m.

Hotel Grand Sovia is a hotel that stood since 2014 and was first established in the city. Bandung Hotel Grand Sovia newly released in 2015 and is one of the hotels in Bandung which has good business potential. This is because the Hotel Grand Sovia situated location with good business environment

As time this hotel also looking at opportunities to build hotels location is in Bunaken tourism

*Keyword: Bunaken, Hotel, Resort*

## **KATA PENGANTAR**

Assalaamu'alaikum Wr. Wb

Terima kasih kepada Allah SWT yang telah memberikan bimbingan dan hidayahnya sehingga Penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir Desain Interior yang dikerjakan kurang lebih selama 5 bulan ini.

Dalam mengerjakan Tugas Akhir penulis mendapatkan banyak sekali pengalaman mengenai bagaimana mengonsep suatu interior dengan sistematika yang baik dan benar. Dibimbing oleh dosen pembimbing dan senior desain interior ITS yang telah berpengalaman akhirnya penulis memahami bagaimana proses membuat rancangan dengan baik dan benar.

Selama mengerjakan tugas akhir ini, tentu banyak sekali bimbingan dan bantuan dari para teman , rekan, keluarga maupun dosen sehingga penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Keluarga Penulis ayah, ibu, kakak dan seluruh bagian keluarga besar Penulis yang selalu memberikan semangat dan doa kepada Penulis.
2. Ir. Prasetyo Wahyudie, MT., ketua jurusan Desain Interior, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
3. Anggri Indraprasti SSn., MDs. Dosen Koordinator mata kuliah Tugas Akhir Interior.
4. Thomas Ari Kristianto SSn., MDs. Dosen Pembimbing mata kuliah Tugas Akhir Interior.
5. Teman-teman Desain Interior dan Despro angkatan 2011 yang telah memberikan semangat selama mengerjakan Tugas Akhir ini
6. Dan seluruh pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Penulis berharap seluruh bimbingan dan pelajaran yang telah diberikan oleh seluruh pihak dibalas dan diberkahi oleh Allah SWT.

Penulis sadar dalam membuat laporan ini masih jauh dari kata sempurna. Jadi mohon kritik dan saran dari seluruh pihak agar laporan ini menjadi lebih baik. Penulis berharap laporan ini dapat bermanfaat untuk kedepannya, Amin.

Sidoarjo, 26 Mei 2015

Penulis



## DAFTAR ISI

<b>Halaman Judul.....</b>	<b>i</b>
<b>LembarPengesahan.....</b>	<b>ii</b>
<b>Abstrak.....</b>	<b>v</b>
<b>Kata Pengantar.....</b>	<b>vii</b>
<b>Daftar isi.....</b>	<b>ix</b>
<b>Daftar Gambar.....</b>	<b>xiii</b>
<b>Daftar Tabel.....</b>	<b>xvii</b>
<b>Daftar Bagan.....</b>	<b>xviii</b>

### BAB I PENDAHULUAN

1.1	Latar Belakang.....	1
1.2	Definisi Judul.....	2
1.3	Tujuan dan Manfaat.....	4
	1.3.1 Tujuan.....	4
	1.3.2 Manfaat.....	4
1.4	Permasalahan.....	5
	1.4.1 Identifikasi Masalah.....	5
	1.4.2 Batasan Masalah.....	5
	1.4.3 Rumusan Masalah.....	6
1.5	Ruang Lingkup Desain.....	6
1.6	Sistematika Penulisan.....	6

### BAB 2 STUDI PUSTAKA DAN EKSISTING

2.1	Studi Pustaka.....	9
	2.1.1 Studi Hotel.....	9
	2.1.2 Studi Hotel Bintang Tiga (***).....	10
	2.1.3 Studi Hotel Resort.....	20
	2.1.3.1 Pengertian Hotel.....	20
	2.1.3.2 Pengertian Hotel Resort.....	21

2.1.3.3	Perkembangan Hotel Resort secara Global.....	23
2.1.3.4	Karakteristik Hotel Resort.....	23
2.1.3.5	Karakteristik Pengguna Hotel Resort.....	24
2.1.4	Studi Shopping District.....	25
2.1.4.1	Kegiatan dalam Pusat Perbelanjaan.....	26
2.1.5	Studi Anthropometri dan Ergonomi.....	27
2.1.5.1	Studi Anthropometri.....	27
2.1.5.2	Studi Ergonomi.....	30
2.1.6	Nusantara.....	32
2.1.6.1	Pengertian Nusantara.....	32
2.1.6.2	Sejarah Nusantara.....	35
2.1.6.3	Kekayaan Nusantara.....	37
2.1.7	Wisata Bawah Laut.....	42
2.1.7.1	Pengertian Wisata bawah Laut.....	42
2.1.7.2	Wisata Bawah Laut Indonesia.....	42
2.1.7.3	Wisata Objek Bawah Laut.....	43
2.1.8	Bunaken.....	48
2.1.9	Studi Eksisting.....	50
2.1.9.1	Profil dan Sejarah Hotel <i>Grand Sovia</i> .....	50
2.1.9.2	Fasilitas Hotel <i>Grand Sovia</i> .....	51
2.1.9.3	Hotel <i>Grand Sovia</i> Manajemen Struktur.....	52
2.1.9.4	Hotel <i>Grand Sovia</i> Dokumentasi.....	53
2.1.9.5	Lokasi Hotel <i>Grand Sovia</i> .....	57
2.1.9.6	<i>Grand Sovia</i> Hotel Eksisting.....	58
 BAB 3 METODOLOGI DESAIN		
3.1	Metode Desain.....	61
3.1.1	Mind Mapping.....	61
3.1.2	Metodologi Desain.....	62

3.1.3	Tahap Pengumpulan Data.....	62
3.1.3.1	Data Primer.....	62
3.1.3.2	Data Sekunder.....	63
3.1.4	Tahap Analisa Data.....	64
3.1.5	Analisa Hasil Observasi.....	65
 <b>BAB 4 KONSEP DESAIN</b>		
4.1	Obyek Desain.....	67
4.2	Metode Perancangan.....	68
4.3	Denah Eksisting Grand Sovia Hotel Bunaken.....	69
4.4	Zooning Area.....	71
4.4.1	Zooning Lantai 1.....	72
4.4.2	Zooning Lantai 2.....	73
4.5	Analisa Hubungan Ruang.....	74
4.5.1	Matriks Hubungan Antar Ruang.....	74
4.5.2	Bubble Diagram.....	75
4.6	Analisa Kebutuhan Ruang.....	76
4.7	Analisa Pengguna.....	76
4.8	Alternatif Denah.....	77
4.8.1	Weighted Method.....	79
4.9	Konsep.....	80
4.9.1	Konsep Warna.....	80
4.9.2	Konsep Lantai.....	81
4.9.3	Konsep Dinding.....	82
4.9.4	Konsep Plafon.....	82
4.9.5	Konsep Pencahayaan.....	83
4.9.6	Konsep Elemen Estetis.....	84
4.9.7	Konsep Furnitur.....	85
4.9.8	Konsep Utilitas.....	86
4.9.9	Moodboard.....	87



## BAB V DESAIN AKHIR

5.1	Alternatif dan Ruang Terpilih.....	89
5.1.1	Alternatif Denah Terpilih.....	89
5.1.2	Ruang Terpilih.....	91
5.2	Rendering.....	92

## BAB VI SARAN DAN KESIMPULAN

6.1	Kesimpulan.....	97
6.2	Saran.....	98
6.2.1	Saran bagi Penulis dalam Mendesain...	98
6.2.2	Saran bagi Manajemen <i>Grand Sovia Hotel</i>	98

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 2.1 Fasilitas jasa dan layanan yang diberikan oleh Grand Sovia Hotel.....	52
Tabel 4.1 Analisa Kebutuhan Ruang .....	76
Tabel 4.2 Weighted Method.....	79

## DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Struktur manajemen <i>Grand</i> Sovia Hotel.....	52
Bagan 3.1 <i>Mind Mapping</i> Metodologi Desain.....	61
Bagan 3.2 Proses metodologi desain .....	62
Bagan 4.1 <i>Mind Mapping</i> Obyek Desain.....	67
Bagan 4.2 Metodologi Perancangan Desain.....	68
Bagan 4.3 Matriks hubungan antar ruang.....	74
Bagan 4.4 <i>Bubble Diagram</i> .....	75
Bagan 4.5 Analisa Pengguna .....	77



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh salah satu hotel besar di luar negeri .....	9
Gambar 2.2 Hotel Santika dan Ibis Styles merupakan contoh dari hotel bintang 3 yang ada di Indonesia .....	10
Gambar 2.3 Contoh kamar hotel.....	11
Gambar 2.4 Contoh <i>functional room</i> hotel.....	12
Gambar 2.5 Contoh <i>lobby</i> hotel .....	12
Gambar 2.6 Contoh <i>drugstore</i> hotel.....	13
Gambar 2.7 Contoh <i>sportcenter</i> hotel.....	13
Gambar 2.8 <i>Resort</i> hotel di bali.....	21
Gambar 2.9 <i>Hard Rock Hotel shopping district</i> .....	26
Gambar 2.10 Anhtropometri manusia .....	29
Gambar 2.11 Gambar pulau yang ada di Indonesia.....	33
Gambar 2.12 Gambar batik Indonesia dengan warna pastel.....	37
Gambar 2.13 Proses tenun tradisional di Indonesia.....	38
Gambar 2.14 Tari karawitan salah satu tarian tradisional.....	38
Gambar 2.15 Gamelan merupakan salah satu alat music tradisional.....	39
Gambar 2.16 Macam-macam pakaian adat di Indonesia.....	40
Gambar 2.17 Macam-macam rumah adat di Indonesia.....	40
Gambar 2.18 Contoh flora&fauna Indonesia yang diabadikan dalam bentuk perangko .....	41
Gambar 2.19 Upacara adat bali yaitu nyepi merupakan salah satu contoh budaya Indonesia .....	42
Gambar 2.20 Wisata bawah laut menjadi salah satu trend wisata yang banyak dilakukan di Indonesia.....	43
Gambar 2.21 Raja Ampat merupakan destinasi bagi wisatawan .....	44
Gambar 2.22 Taman Laut Bunaken .....	45
Gambar 2.23 Resort di area wakatobi dan tempat <i>diving</i> .....	46
Gambar 2.24 Karimun Jawa.....	47
Gambar 2.25 Tulamben Bali.....	47
Gambar 2.26 Logo Hotel <i>Grand Sovia</i> .....	50

Gambar 2.27 Brosur promosi <i>Grand Sovia Hotel</i> .....	51
Gambar 2.28 Eksterior <i>Grand Sovia Hotel</i> ketika malam hari.....	53
Gambar 2.29 Interior <i>Lobby Grand Sovia Hotel</i> .....	53
Gambar 2.30 <i>Front Office Grand Sovia Hotel</i> .....	54
Gambar 2.31 Fasilitas <i>lounge</i> kolam renang di <i>Grand Sovia Hotel</i> .....	54
Gambar 2.32 Fasilitas <i>Restaurant</i> di <i>Grand Sovia Hotel</i> .....	54
Gambar 2.33 Fasilitas kolam renang di <i>Grand Sovia Hotel</i> .....	54
Gambar 2.34 Interior <i>Lounge Lobby</i> di <i>Grand Sovia Hotel</i> .....	55
Gambar 2.35 <i>Big Conference Room Grand Sovia Hotel</i> .....	55
Gambar 2.36 <i>Medium Conference Room Grand Sovia Hotel</i> .....	55
Gambar 2.37 <i>Eksekutif Room</i> .....	55
Gambar 2.38 <i>Premiere Room</i> .....	56
Gambar 2.39 <i>Deluxe Twin Room</i> .....	56
Gambar 2.40 <i>Superior King Room</i> .....	56
Gambar 2.41 <i>Superior Twin Room</i> .....	56
Gambar 2.42 <i>Deluxe King Room</i> .....	57
Gambar 2.43 Denah lokasi <i>Grand Sovia Hotel Bandung</i> .....	57
Gambar 2.44 Eksisting Lantai 1 <i>Grand Sovia Hotel Bandung</i> .....	58
Gambar 2.45 Eksisting Lantai 2 <i>Grand Sovia Hotel Bandung</i> .....	58
Gambar 2.46 Eksisting Lantai 3 <i>Grand Sovia Hotel Bandung</i> .....	59
Gambar 2.47 Eksisting Lantai 4 <i>Grand Sovia Hotel Bandung</i> .....	59
Gambar 2.48 Eksisting Lantai 5 <i>Grand Sovia Hotel Bandung</i> .....	60
Gambar 4.1 Denah Basement.....	69
Gambar 4.2 Denah Lantai 1.....	69
Gambar 4.3 Denah Lantai 2.....	70
Gambar 4.4 Denah Lantai 3.....	70
Gambar 4.5 Denah Lantai 4.....	71
Gambar 4.6 <i>Zooning</i> Lantai 1.....	72
Gambar 4.7 <i>Zooning</i> Lantai 2.....	73
Gambar 4.8 Denah Alternatif 1.....	78
Gambar 4.9 Denah Alternatif 2.....	78

Gambar 4.10 Denah Alternatif 3.....	79
Gambar 4.11 Warna alam yang akan digunakan dalam konsep bawah laut..	80
Gambar 4.12 Warna yang diambil dari logo <i>Grand Sovia Hotel</i> .....	80
Gambar 4.13 Penggunaan Granit pada <i>lobby</i> musem.....	81
Gambar 4.14 Penggunaan parket yang dikombinasikan dengan karpet pada area <i>lobby</i> .....	81
Gambar 4.15 Konsep <i>backdrop</i> dengan <i>hiddenlamp</i> .....	82
Gambar 4.16 Embos gambar laut pada <i>backdrop</i> .....	82
Gambar 4.17 Konsep <i>upceiling</i> dengan <i>hiddenlamp</i> .....	83
Gambar 4.18 Embos permukaan laut yang diambil dari bawah sebagai estetis di <i>upceiling</i> .....	83
Gambar 4.19 <i>Downlight</i> digunakan sebagai <i>general lamp</i> .....	83
Gambar 4.20 Akuarium yang digunakan sebagaai elemen estetis mendukung tema bawah laut.....	84
Gambar 4.21 Terumbu Karang yang telah dikeringkan dapat digunakan sebagai elmen estetis.....	84
Gambar 4.22 Furnitur dengan bentuk minimalis.....	85
Gambar 4.23 Macam-macam utilitas kemanan yang diterapkan dalam konsep desain.....	86
Gambar 4.24 <i>Moodboard</i> desain.....	87
Gambar 5.1 Denah terpilih lantai 1.....	89
Gambar 5.2 Denah terpilih lantai 2.....	90
Gambar 5.3 Denah ruang terpilih 1 ( <i>lobby</i> ).....	91
Gambar 5.4 Denah ruang terpilih 2 ( <i>shopping district</i> ).....	91
Gambar 5.5 Denah ruang terpilih 3 ( <i>deluxe room</i> ).....	92
Gambar 5.6 <i>View 1</i> ruang terpilih 1 ( <i>lobby</i> ).....	92
Gambar 5.7 <i>View 2</i> ruang terpilih 1 ( <i>lobby</i> ).....	93
Gambar 5.8 <i>View 1</i> ruang terpilih 2 ( <i>shopping district</i> ).....	93
Gambar 5.9 <i>View 2</i> ruang terpilih 2 ( <i>shopping district</i> ).....	94
Gambar 5.10 <i>View 3</i> ruang terpilih 2 ( <i>shopping district</i> ).....	94
Gambar 5.11 <i>View 4</i> ruang terpilih 2 ( <i>shopping district</i> ).....	95



Gambar 5.12 <i>View 1</i> ruang terpilih 3 ( <i>deluxe room</i> ).....	95
Gambar 5.13 <i>View 2</i> ruang terpilih 3 ( <i>deluxe room</i> ).....	97

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pariwisata di Indonesia telah dianggap sebagai salah satu sektor ekonomi yang penting, sebagai penghasil devisa nomor satu. Disamping menjadi mesin penggerak ekonomi, pariwisata juga merupakan wahana yang menarik untuk mengurangi angka pengangguran, disamping itu juga dapat menjadi sarana untuk menjaga dan memperbaiki lingkungan serta menumbuhkan rasa saling menghormati dan toleransi. Hal ini tidak terlepas dari usaha pemerintah dalam mengambil langkah-langkah kebijaksanaan pembangunan pariwisata.

Wisata Bunaken adalah sebuah tempat wisata di Manado paling terpopuler. Jumlah kunjungan wisata ke Bunaken Manado ini memperlihatkan tren yang meningkat tahun demi tahun. Data statistik mencatat di akhir Agustus 2014, jumlah kunjungan wisata Bunaken mencapai 21.889 dari dalam negeri dan 7.850 dari luar negeri. Rata-rata, tempat wisata Bunaken di Manado ini dikunjungi lebih dari 35 ribu orang setiap tahun. Karakteristik alam bawah laut di Bunaken adalah adanya *Underwater Great Walls*, atau disebut juga *hanging walls*, yang artinya dinding-dinding karang raksasa yang berdiri vertikal dan melengkung ke atas setinggi 25-50 m.

Manado sebagai kota pariwisata memerlukan adanya sarana dan akomodasi untuk memfasilitasi kebutuhan akan tempat tinggal di daerah pariwisata Bunaken yang sampai saat ini masih minim. Fasilitas yang dibutuhkan untuk menyediakan tempat tinggal di daerah tersebut adalah hotel. Hotel selain fungsinya sebagai sarana dan akomodasi untuk menginap wisatawan dapat digunakan sebagai pembentuk citra atau *image* dari suatu daerah melalui implementasi budaya yang diterapkan pada interiornya. Namun, perkembangan desain interior hotel saat ini lebih mengacu pada peningkatan kenyamanan pengguna hotel dengan menawarkan suasana ruang yang unik dan dapat meninggalkan kesan bagi penggunanya. Hal ini dapat dicapai dengan cara mendesain hotel yang mengangkat dan mengembangkan keunikan daerah setempat dan mengimplementasikan unsur budaya tersebut ke dalam elemen interior. Selain sebagai nilai jual bagi hotel, hal ini juga merupakan salah satu cara untuk merepresentasikan budaya Indonesia kepada wisatawan, baik wisatawan lokal maupun mancanegara.

*Grand Sovia Hotel* merupakan hotel yang berada dikawasan Bandung. Namun dengan melihat adanya peluang daerah ini, *Grand Sovia Hotel* mendirikan cabang baru yang berada di

daerah Bunaken untuk memenuhi fasilitas akan tempat tinggal di daerah tersebut. *Grand Sovia Hotel* diharapkan mampu menarik wisatawan dan memperkenalkan budaya setempat pada para wisatawan, baik wisatawan lokal maupun mancanegara. Minimnya hotel di daerah Bunaken memunculkan suatu tantangan yang menarik untuk menciptakan tampilan desain pada *Grand Sovia Hotel* yang dapat memadukan antara kebutuhan wisata yang nyaman dan memiliki citra yang khas sehingga lebih mudah dikenal oleh para wisatawan, baik asing maupun domestik serta dapat menunjang *prestige* bagi penggunanya.

Melihat konten area yang bertemakan wisata bawah laut, Konsep yang digunakan dalam mendesain hotel ini adalah konsep *View* bawah laut yang dihadirkan melalui penciptaan suasana dalam hotel. *Style* Modern juga menjadi konsep dasar dalam desain hotel ini karena mayoritas pada saat ini penggunaan *style* etnik dan tradisional jarang sekali ditemukan. Hal yang paling diekspos dalam konsep ini adalah bagaimana kita merasakan suasana bawah laut yang divisualkan melalui dekorasi dan pencahayaan dalam interior kedalam perasaan kita sehingga konsep yang kita tampilkan benar-benar menciptakan suasana tersebut.

Diharapkan dalam tugas akhir kali ini, dengan mengambil *resort and shopping hotel* berbintang yaitu *Grand Sovia Hotel view* bawah laut ini dapat lebih dikembangkan lagi. Sehingga kedepannya, *Grand Sovia Hotel* dapat menjadi daya tarik bagi para pengunjung baik dari dalam negeri maupun mancanegara yang berwisata ataupun berkegiatan di daerah Bunaken.

## 1.2 Definisi Judul

“Desain Interior *Grand Sovia Hotel* Bunaken dengan mengangkat Tema Nusantara – Bawah Laut sebagai tempat penginapan wisatawan domestik dan mancanegara “

Pengertian dari judul tersebut adalah :

- a. **Desain** : Desain adalah terjemahan fisik mengenai aspek social, ekonomi, dan tata hidup manusia, serta merupakan cerminan budaya zamannya (Agus Sachari, *Paradigma Desain Indonesia*, 1986:69).
- b. **Interior** : (1) bagian dalam gedung (ruang, dsb.) (2) tatanan perabot (hiasan, dsb.) di dalam ruang dalam gedung dsb. (*Kamus Besar Bahasa Indonesia*)
- c. **Hotel** : Sebuah sarana tempat istirahat yang biasanya dalam jangka waktu yang singkat. Terdapat fasilitas *great service* seperti kolam renang, *restaurant* dan tempat untuk melakukan konferensi pers atau rapat (*Kamus Besar Bahasa Indonesia*)
- d. **Grand Sovia** : Merupakan hotel bintang tiga yang berada di daerah Bandung, yang menjadi objek tugas akhir penulis. Dengan mempertimbangkan kebutuhan fasilitas di

daerah Bunaken maka Hotel ini membuka cabang baru di daerah tersebut. ([Grandsoviahotel.com](http://Grandsoviahotel.com))

- e. **Bunaken** : Taman laut yang terletak di Sulawesi Utara, Indonesia. Taman ini terletak di Segitiga Terumbu Karang, menjadi habitat bagi 390 spesies terumbu karang<sup>[2]</sup> dan juga berbagai spesies ikan, moluska, reptil dan mamalia laut. Taman Nasional Bunaken merupakan perwakilan ekosistem laut Indonesia, meliputi padang rumput laut, terumbu karang dan ekosistem pantai.<sup>[3]</sup> Taman nasional ini didirikan pada tahun 1991 dan meliputi wilayah seluas 890.65 km<sup>2</sup>. 97% dari taman nasional ini merupakan habitat laut, sementara 3% sisanya merupakan daratan, meliputi lima pulau: Bunaken, Manado Tua, Mantehage, Naen dan Siladen. ([http://id.wikipedia.org/wiki/Taman\\_Nasional\\_Bunaken](http://id.wikipedia.org/wiki/Taman_Nasional_Bunaken))
- f. **Tema** : Pokok pikiran; dasar cerita (yg dipercekapkan, dipakai sbg dasar mengarang, mengubah sajak, dsb) (**Kamus Besar Bahasa Indonesia**)
- g. **Nusantara – Bawah Laut** : Objek Wisata Alam Indonesia yang patut dibanggakan. Berbagai Tempat Wisata Alam Bawah Laut yang ada di berbagai daerah di Indonesia harusnya menjadi prioritas pelancong domestik untuk dikunjungi sebelum menikmati berbagai tempat wisata bawah laut . (<http://wizid.blogspot.com/p/wisata-bawah-laut.html>)
- h. **Tempat** : **1** sesuatu yg dipakai untuk menaruh (menyimpan, meletakkan, dsb); wadah; bekas: **2** ruang (bidang, rumah, dsb) yg tersedia untuk melakukan sesuatu: *duduk*; **3** ruang (bidang dsb) yg dipakai untuk menaruh (menyimpan, mengumpulkan, dsb. **4** ruang (bidang, rumah, daerah, dsb) yg didiami (ditinggali) atau ditempati. **5** bagian yg tertentu dr suatu ruang (bidang, daerah, dsb. **6** negeri (kota, desa, daerah, dsb. **7** sesuatu yg dapat (dipercaya) menampung (tt isi hati, keluhan, pertanyaan, dsb. **8** kedudukan; keadaan; letak (sesuatu), tidak sesuai dng keadaannya; tidak pantas; (**Kamus Besar Bahasa Indonesia**)
- i. **Penginapan** : jenis tempat tinggal dalam perjalanan dimana orang yang harus tinggal jauh dari rumah lebih dari satu hari keperluan tempat untuk tidur, istirahat, keselamatan, tempat berteduh dari suhu dingin atau hujan, penyimpanan barang, serta akses ke fungsi umum pada rumah tangga. (<http://id.wikipedia.org/wiki/Penginapan>)
- j. **Wisatawan domestik** : wisatawan dalam negeri, bukan wisatawan yang datang dari Negara lain (<http://www.anneahira.com/wisatawan-domestik.html>)
- k. **Wisatawan Mancanegara** : warga Negara suatu Negara yang mengadakan perjalanan wisata keluar lingkungan dari negaranya (memasuki negara lain) (<http://madebayu.blogspot.com/2009/10/pengertian-wisatawan.html>)

Jadi Definisi dari judul “ Desain Interior *Grand Sovia Hotel Bunaken* dengan mengangkat Tema Nusantara – Bawah Laut sebagai tempat penginapan wisatawan domestik dan mancanegara “ adalah menjawab permasalahan mengenai perancangan dan elemen pendukung yang berada didalam *Grand Sovia Hotel*, dengan mengambil konsep berdasarkan konten yaitu bawah laut yang ditujukan sebagai tempat penginapan bagi wistawan domestik dan mancanegara.

### 1.3 Tujuan dan Manfaat

#### 1.3.1 Tujuan

1. Menciptakan desain interior *Grand Sovia Hotel* bunaken yang berkonsep Nusantara – Bawah Laut yang menciptakan kesempatan yang baik untuk menarik banyak tamu karena tidak ada hotel lain yang memiliki tema seperti ini.
2. Menerapkan karakteristik tema bawah laut kedalam ruangan hotel untuk menciptakan harmonisasi di dalam ruang.
3. Menciptakan Interior Hotel yang lebih modern.
4. Menciptakan *zoning area* yang menunjang efektifitas dan kenyamanan.

#### 1.3.2 Manfaat

##### 1) Bagi Mahasiswa

Menggali potensi kreatif yang berhubungan dengan konsep budaya lokal dalam bentuk desain Interior *Grand Sovia Hotel* yang modern dan bertemakan konsep bawah laut.

##### 2) Bagi Pemilik *Grand Sovia Hotel*

Menawarkan alternatif konsep desain hotel yang baru dengan memberikan suasana berbeda yang dapat menampilkan identitas daerah Bunaken agar lebih menarik dari hotel lain dan lebih mudah dikenal oleh para wisatawan baik asing maupun domestik dan agar mampu menciptakan *brand image* yang kuat atau suatu citra yang khas, serta untuk meningkatkan peringkat hotel ditengah persaingan yang semakin kompetitif.

##### 3) Bagi Karyawan *Grand Sovia Hotel*

Menawarkan alternatif konsep desain hotel yang baru dengan memberikan suasana berbeda yang dapat meningkatkan efektifitas kerja karyawan.

#### 4) **Bagi Pengguna *Grand Sovia Hotel***

Menawarkan alternatif konsep desain hotel yang baru dengan memberikan suasana berbeda yang dapat memberikan kesan yang baru terhadap pengunjung sehingga pengunjung ingin kembali untuk tinggal di tempat ini.

#### 5) **Bagi Institusi**

1. Memberikan masukan dan referensi desain dalam pengembangan kelembagaan Jurusan Interior , ITS dan Dinas Pariwisata .
2. Untuk studi lebih lanjut lagi bagi mahasiswa lainnya di Jurusan Desain Interior ITS khususnya dan masyarakat pada umumnya.

#### 6) **Bagi Pemerintah**

Membantu mempromosikan kawasan pariwisata baik bagi wisatawan maupun bagi masyarakat daerah Bunaken.

### 1.4 **Permasalahan**

#### 1.4.1 **Identifikasi Masalah**

1. Konsep yang disampaikan dalam interior *Grand Sovia Hotel* masih belum bisa ditangkap
2. Desain terlalu simple
3. Sirkulasi bagi pengunjung dan karyawan yang masih kurang efektif dan batasan antar area tidak terlihat
4. Hotel tidak memiliki daya tarik tersendiri hanya diketahui sebagai tempat untuk tinggal saja
5. Sebagai hotel *resort* kurangnya tematik yang dihadirkan kedalam konsep interior
6. Pemilihan furniture dan desain yang kurang selaras karena tidak adanya konsep yang mendasari desain

#### 1.4.2 **Batasan Masalah**

1. Menghadirkan konsep Nusantara Bawah Laut kedalam desain interior *Grand Sovia Hotel*.
2. Hotel terdiri dari 5 lantai termasuk *basement*
3. Desain dengan konsep Bawah Laut difokuskan pada area *lobby, hall* dan kamar
4. Balok dan kolom bangunan tidak bisa dipindahkan
5. Letak *Lift* dalam hotel tidak dapat dipindahkan
6. Area Desain berada pada lantai 1 dan 3 bangunan

### 1.4.3 Rumusan Masalah

Hotel sebagai sarana akomodasi bagi para wisatawan dan sebagai nilai tambah pariwisata memiliki peranan yang penting. Dalam Tugas Akhir ini penulis diharapkan memahami dan memecahkan masalah yang ada. Adapun rumusan masalah adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana menciptakan interior Hotel yang merepresentasikan *Grand Sovia* Hotel sebagai area penginapan yang konseptual.
2. Bagaimana menciptakan kenyamanan dan keamanan didalam hotel bagi pengunjung yang sedang menginap dan juga karyawan yang bekerja di *Grand Sovia* Hotel.
3. Bagaimana menciptakan sirkulasi yang membantu pengguna didalam hotel agar memudahkan pengguna hotel dalam beraktivitas.
4. Bagaimana menciptakan konsep Nusantara – Bawah Laut yang diaplikasikan kedalam interior hotel sehingga menciptakan visualisasi bawah laut yang merupakan konsep interior utama.

### 1.5 Ruang Lingkup Desain

Lingkup kerja desain adalah sebagai berikut :

1. Memfasilitasi kebutuhan utama pengunjung dengan standar internasional yang telah ditetapkan Undang-Undang.
2. Memberikan elemen-elemen khas yang dapat memberikan nuansa yang diinginkan.
3. Ruang yang akan didesain terfokus pada area *Lobby*, *Hall* dan kamar hotel.
4. Pemilihan jenis ornamen dan warna yang mencirikan tema Nusantara – Bawah Laut
5. Menggunakan *furniture* dan elemen estetika yang serasi dengan perpaduan konsep.
6. Memanfaatkan pencahayaan dan penghawaan alami yang ada sebagai bentuk desain yang hemat energi.
- 7.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dari laporan tugas akhir desain interior ini yaitu :

#### Bab I : Pendahuluan

Menjelaskan latar belakang yang menjadi dasar pemilihan atau penentuan judul, tujuan desain interior, batasan masalah dan pemecahan masalah, serta metode desain.

#### Bab II : Studi Pustaka, Eksisting

Berisi tentang referensi dengan sejumlah teori pendukung sebagai dasar pelaksanaan desain interior yang mendukung proses pengumpulan data, pengolahan data dan analisis data. Selain itu berisi studi mengenai objek eksisting yang berisi fakta di lapangan dan permasalahannya, serta hal-hal yang bersifat teknis.

### **Bab III : Metodologi Desain**

Bab ini berisikan pengumpulan data-data, baik data primer maupun sekunder yang ada. Data tersebut berupa hasil pengamatan pribadi, dokumentasi, literatur maupun hasil wawancara serta kuesioner.

### **Bab IV : Konsep Desain**

Setelah data-data yang diperlukan sudah terkumpul, maka selanjutnya data tersebut diolah dan dianalisa. Analisa data dilakukan untuk mencari konsep desain interior *Grand Sovia Hotel* yang sesuai dan diharapkan mampu mengatasi masalah dan menciptakan suatu hal yang baru.

### **Bab V : Desain Akhir**

Pengembangan desain dilakukan untuk mencapai hasil akhir sebuah desain atau *final design*.

### **Bab VI : Penutup**

Berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan tersebut merupakan gambaran umum seluruh rancangan dalam tugas akhir desain interior *Grand Sovia Hotel Bunaken* sebagai asimilasi beserta saran-saran yang mendukung rancangan hotel.

### **Lampiran**

Lampiran adalah bagian akhir dari buku laporan tugas akhir. Lampiran berisi lembar-lembar gambar kerja, RAB (Rencana Anggaran Biaya), dll.



(halaman ini sengaja dikosongkan)

## BAB II

### STUDI PUSTAKA DAN EKSISTING

#### 2.1 Studi Pustaka

##### 2.1.1 Studi Hotel

Secara harfiah, kata hotel berasal dari bahasa Latin yaitu *hospitium*, yang artinya ruang tamu. Kata ini kemudian mengalami proses perubahan pengertian dan untuk membedakan *guest house* dengan *mansion house* yang berkembang saat itu, maka rumah besar disebut *hostel*. *Hostel* disewakan pada masyarakat umum untuk menginap dan beristirahat sementara waktu dan dikoordinir oleh seorang *host*. Seiring perkembangan dan adanya tuntutan terhadap kepuasan, dimana orang tidak menyukai peraturan yang terlalu banyak pada *hostel*, maka kata *hostel* kemudian mengalami perubahan, yakni penghilangan huruf “s” pada kata *hostel* sehingga menjadi hotel.



Gambar 2.1 Contoh salah satu hotel besar di luar negeri  
sumber: [www.projectchecker.in](http://www.projectchecker.in) (2010)

Definisi hotel menurut SK Menparpostel Nomor KM 94/HK 103/MPPT 1987 adalah suatu jenis akomodasi yang mempergunakan sebagian atau seluruh bangunan untuk menyediakan jasa pelayanan penginapan, makan dan minum serta jasa lainnya bagi umum, yang dikelola secara komersial.

Sebuah hotel dapat didefinisikan sebagai tempat tinggal atau bangunan yang memiliki usaha utama dalam menyediakan penginapan untuk publik atau masyarakat secara umum dan memiliki jasa pelayanan makanan minuman dan lebih dari itu, jasa pelayanan kamar, pencucian dan penggunaan atau menikmati furnitur yang ada pada bangunan tersebut (hanya pada kamar yang disewakan dan keseluruhan bangunan

selain kamar orang lain). (*The America Hotel and Motel Asossiation*)  
(<http://www.apapengertianahli.com/2015/03/pengertian-hotel-sejarah-dan.html>)

### 2.1.2 Studi Hotel Bintang Tiga (\*\*\*)

Di Indonesia, klasifikasi hotel dilakukan dengan sistem bintang. Dimulai dari bintang satu sampai bintang lima. Menurut surat Keputusan Menteri Perhubungan Indonesia No. PM 10/PW 301/PHB-17 tentang usaha dan klasifikasi hotel, ditetapkan bahwa penilaian klasifikasi hotel secara minimum didasarkan pada beberapa pertimbangan yaitu:

- Persyaratan umum, antara lain kondisi bangunan dan kelengkapan fasilitas.
- Bentuk pelayanan yang diberikan.
- Jumlah kamar yang tersedia.
- Letak atau keadaan lokasi.



Gambar 2.2 Hotel Santika dan Ibis Styles merupakan contoh dari hotel bintang 3 yang ada di Indonesia  
sumber: [www.warnawisata.com](http://www.warnawisata.com) (2011)

## 1. Kriteria Fasilitas Hotel Bintang Tiga

Hotel kelas bintang tiga mempunyai kondisi sebagai berikut:

### 1) Umum

Unsur dekorasi Indonesia tercermin pada *lobby*, restoran, kamar tidur dan *function room*.

### 2) Bedroom

- Terdapat minimum 20 kamar standar dengan luas 22 m/kamar.
- Terdapat minimum 2 kamar *suite* dengan luas 44 m/kamar
- Tinggi minimum 2.6 m tiap lantai.



Gambar 2.3 Contoh kamar hotel  
sumber: [www.rabbanitour.com](http://www.rabbanitour.com) (2015)

### 3) Dining room

Bila tidak berdampingan dengan *lobby*, maka harus dilengkapi dengan kamar mandi/WC sendiri.

### 4) Bar

- a. Apabila berupa ruang tertutup maka harus dilengkapi AC dengan suhu 24°C.
- b. Lebar ruang kerja bartender setidaknya 1 m.

### 5) Ruang fungsional

- a. Minimum terdapat 1 buah pintu masuk yang terpisah dari *lobby* dengan kapasitas minimum 2,5 kali jumlah kamar.

- b. Dilengkapi dengan toilet apabila tidak satu lantai dengan *lobby*.
- c. Terdapat *pre function room*.



Gambar 2.4 Contoh *functional room* hotel  
sumber: [www.conradhotels3.hilton.com](http://www.conradhotels3.hilton.com) (2015)

6) **Lobby**

- a. Mempunyai luasan minimum 30 m<sup>2</sup> .
- b. Dilengkapi dengan *lounge*.
- c. Toilet umum minimum 1 buah dengan perlengkapan .
- d. Lebar koridor minimum 1,6 m.



Gambar 2.5 Contoh *lobby* hotel  
Sumber: [www.shangri-la.com](http://www.shangri-la.com) (2014)

7) **Drug store**

- a. Minimum terdapat *drugstore*, *bank*, *money changer*, biro perjalanan.
- b. *Airline agent*, *souvenir shop*, perkantoran, butik dan salon.

- c. Tersedia poliklinik.
- d. Tersedia paramedis.



Gambar 2.6 Contoh *drugstore* hotel  
sumber: [www.asiahotelscheap.com](http://www.asiahotelscheap.com) (2014)

## 8) Sarana rekreasi dan olah raga

- a. Minimum 1 buah dengan pilihan tenis, *bowling*, *golf*, *fitness*, *sauna*, *billiard*, *jogging*, diskotik atau taman bermain anak.
- b. Terdapat kolam renang dewasa yang terpisah dengan kolam renang anak.



Gambar 2.7 Contoh *sportcenter* hotel  
sumber: [www.conradhotels3.hilton.com](http://www.conradhotels3.hilton.com) (2015)

## 9) Utilitas penunjang

- a. Terdapat transportasi vertikal mekanis.
- b. Ketersediaan air bersih minimum 500 liter/ orang/ hari.
- c. Dilengkapi dengan instalasi air panas/ dingin.
- d. Dilengkapi dengan telepon lokal dan interlokal.
- e. Tersedia PABX (*Private Automatic Branch Exchange*).

## 2. Jenis dan Fasilitas Standar Kamar Tamu

Pada hotel, ruang tidur merupakan ruang privat yang perlu diperhatikan untuk memenuhi tuntutan kenyamanan dan privatisasi tamu. Aspek efisiensi juga harus diperhatikan sehingga tamu merasa betah menginap di hotel tersebut. Adapun klasifikasi kelas kamar pada sebuah hotel adalah:

### 1) *Standard room*

Jenis kamar yang tersedia untuk dua orang penghuni dengan kondisi, berisi satu tempat tidur double (*double bed*) atau dua tempat tidur dan fasilitas yang tersedia di dalam kamar tersebut berlaku umum di semua hotel.

### 2) *Deluxe room*

Jenis kamar dengan fasilitas yang lebih baik dari kamar standar, misalnya dengan ukuran kamar lebih besar dan tambahan fasilitas, seperti televisi, lemari es, dll.

### 3) *President suite room*

Jenis kamar paling mahal dalam suatu hotel, tersedia untuk 2-3 atau lebih penghuni dengan kondisi berisi dua atau tiga kamar lebih dengan ukuran kamar lebih besar, luas, mewah dan lebih lengkap dengan fasilitas tambahan seperti ruang tamu, makan dan dapur kecil (*kitchenette*) serta *mini bar*. Tempat tidurnya terdapat *double bed*, *twin bed* atau bahkan *single bed*.

Adapun fasilitas standar yang terdapat pada masing – masing jenis kamar tersebut adalah sebagai berikut :

- a. Kamar mandi *private (bathroom)* dan perlengkapannya.
- b. Tempat tidur (jumlah dan ukurannya sesuai dengan jenis).
- c. Lemari pakaian (*cupboard*).
- d. Rak untuk menyimpan koper (*luggage rack*).
- e. Telepon, lampu, AC.
- f. Radio dan Televisi.
- g. Meja rias / tulis (*dressing table*) dan kursi.
- h. Meja lampu.
- i. Asbak, korek api, handuk, alat tulis (*stationeries*), dll.



### 3. Organisasi Fungsional Hotel Bintang Tiga

Secara prinsip, hotel dapat dibagi menjadi 4 area aktivitas, antara lain:

#### 1) ***Private area***

Area ini merupakan area untuk kegiatan pribadi pengunjung, seperti kamar pada hotel atau area kerja karyawan

#### 2) ***Public area***

Area ini merupakan area pertemuan antara yang melayani, yaitu karyawan dengan yang dilayani, yaitu tamu dan juga tamu dengan tamu lainnya.

#### 3) ***Semi Public area***

Area ini merupakan area untuk kegiatan para karyawan terutama karyawan administrasi, ruang rapat, zona di mana hanya orang-orang tertentu yang dapat memasukinya.

#### 4) ***Service area***

Area ini merupakan area khusus untuk karyawan, di sini segala macam pelayanan disiapkan untuk kebutuhan pengunjung.

Secara fungsional, hotel mempunyai 2 bagian utama, antara lain:

#### a) ***Front of the house***

Terdiri dari *private area* dan *public area*. Yang termasuk dalam area *front of the house* yaitu :

##### a. ***Guest Room***

Kamar tamu, ruang tempat tamu menginap.

##### b. ***Public Space Area***

Merupakan tempat dimana suatu hotel dapat memperlihatkan isi dan tema yang ingin disampaikan kepada tamunya. Daerah ini menjadi pusat kegiatan utama dari aktivitas yang terjadi pada hotel, dalam hal ini menjadi jelas bahwa wajah sebuah hotel dapat terwakili olehnya.

#### 1) ***Lobby***

Tempat penerima pengunjung untuk mendapatkan informasi, menyelesaikan masalah administrasi dan keuangan yang berkaitan dengan penyewaan kamar. Ruang-ruang yang termasuk dalam *lobby* :



**a) *Entrance hall***

Ruang penerima utama yang menghubungkan ruang luar atau *main entrance* dengan ruang-ruang dalam hotel. Bersifat terbuka dengan besaran ruang yang cukup luas.

**b) *Front desk / Reception desk***

Terdiri atas ruang-ruang personil *front desk* yang berfungsi untuk memproses dan mengelola administrasi pengunjung.

**c) *Guest elevator***

Sebagai sarana sirkulasi vertikal untuk para tamu dari *lobby* atau publik area menuju *guest room* atau fungsi lainnya di atas.

**2) *Sirkulasi***

Merupakan hal penting dalam publik area yang berfungsi sebagai sarana untuk menghubungkan fungsi-fungsi di dalamnya untuk kegunaan pengunjung.

**3) *Seating Area***

Menyediakan wadah bagi tamu untuk beristirahat atau sekedar berbincang-bincang. Sarana ini sangat berguna untuk terjadinya kontak sosial di antara pengunjung.

**4) *Retail Area***

Berfungsi untuk menyediakan kebutuhan pengunjung sehari-hari

**5) *Bell man***

Sebagai sarana pelayanan kepada tamu yang baru datang atau hendak meninggalkan hotel dengan pelayanan berupa membawakan koper-koper pengunjung.

**6) *Consession space***

Pada dasarnya ruang-ruang ini termasuk retail area, tetapi untuk hotel berbintang, ruang-ruang konsesi ini terpisah sendiri dan merupakan bagian dari publik area, yang antara lain terdiri dari:

- a) *Travel agent room*
- b) Perawatan kecantikan / salon
- c) Toko buku dan majalah
- d) *Money changer*
- e) *Souvenir shop*
- f) Toko-toko khusus

**10) *Food and Beverages outlets***

Yaitu area yang digunakan untuk menikmati makanan dan minuman berupa:

- a) Restoran
- b) *Coffee shop*
- c) *Lounge*
- d) *Bar*
- e) Ruang Serbaguna

Yaitu ruangan yang disediakan untuk berbagai macam pertemuan antara lain :

1. Pameran
2. Seminar
3. Pertemuan / pernikahan

**11) *Area rekreasi***

Daerah yang dipergunakan oleh para pengunjung untuk berekreasi, berolahraga, santai dan lain-lain, yang antara lain:

- a) *Swimming pool*
- b) *Food court*
- c) *Retail area*
- d) Kolam dan kanal buatan
- e) *Amphitheatre + Dancing Fountain*
- f) Taman
- g) Sarana olahraga
- h) *Fitness*
- i) Spa dan Sauna

**b. *Back of the house***

Terdiri dari area servis. Yang termasuk *back of the house* yaitu:

**a. Daerah dapur dan gudang**

Area ini merupakan gudang penyimpanan makanan dan minuman. Terdapat gudang kering dan gudang basah, disesuaikan dengan kebutuhan makanan dan minuman yang dimasukkan.

**b. Daerah bongkar muat, sampah dari gudang umum**

Area ini merupakan tempat turun naiknya barang dari dan ke dalam mobil pengangkut.

**c. Daerah pegawai / staff hotel**

Area ini merupakan ruang karyawan yang berisi loker untuk karyawan, gudang, dll.

**d. Daerah pencucian dan pemeliharaan**

Untuk hotel berbintang, *laundry* berukuran cukup luas dan berfungsi sebagai tempat mencuci, mengeringkan, setrika dan mesin *press* yang digunakan untuk melayani tamu dan juga karyawan. Pada area *housekeeping*, terdapat ruang kepala dan asisten departemen, gudang, tempat menjahit kain, sarung bantal, gorden, dll. Yang disiapkan untuk melayani tamu hotel.

**e. Mekanikal dan Elektrikal**

Ruang ini berisi peralatan untuk *heating* dan *cooling* yang berupa tangki dan pompa untuk menjaga sistem operasi mekanikal secara keseluruhan.

Yang harus diperhatikan adalah bahwa ruang publik juga harus berhubungan dengan ruang pelayanan dan mempunyai batas yang jelas, sehingga bagian publik tidak terganggu dengan aktivitas servis. Untuk itulah, penzoningan berdasarkan jenis area sangat penting

**4. Karakter Pengunjung Hotel**

Menurut tujuan kedatangannya, pengunjung hotel terbagi dua, yaitu untuk tujuan bisnis dan wisata. Karakteristik pengunjung hotel dapat dibagi atas

## 1) Pengunjung untuk Bisnis

### a. Grup

#### a) Tujuan

- Konvensi dan konferensi
- Perkumpulan professional
- Rapat Pelatihan dan Perdagangan

#### b) Karakter Pengunjung

- Menginap kurang lebih 2-4 malam
- 75% pria , 25% wanita
- Harga bebas

### b. Perorangan

#### a) Tujuan

- Kerjasama bisnis
- Bertemu rekanan
- Perdagangan
- Konvensi dan Konferensi

#### b) Karakter Pengunjung

- Menginap kurang lebih 1-2 malam
- 85% pria , 15% wanita
- *Rate* tidak terlalu mahal

## 2) Pengunjung untuk Wisata

### a. Keluarga

#### a) Tujuan

- Liburan keluarga
- Tamasya
- Olahraga , aktivitas keluarga

#### b) Karakter Pengunjung

- 1-4 malam, bahkan lebih lama di area *resort*
- Harga Menengah

### b. Pasangan

#### a) Tujuan

- Tour , perkumpulan
- Tamasya

- Teater , olahraga
- Liburan
- b) Karakter Pengunjung
  - 1-7 malam
  - Harga menengah keatas
- c. **Perorangan**
  - a) Tujuan
    - Tour
    - Budaya, seni, teater
    - Belanja
  - b) Karakter Pengunjung
    - Single
    - Profesional Muda
    - Harga Menengah

### 2.1.3 Studi Hotel *Resort*

#### 2.1.3.1 Pengertian Hotel

Pengertian hotel atau definisi hotel cukup beragam, yaitu ;

1. Berdasarkan Keputusan Menteri Parpostel no Km 94/HK103/MPPT 1987, pengertian hotel adalah Salah satu jenis akomodasi yang mempergunakan sebagian atau keseluruhan bagian untuk jasa pelayanan penginapan, penyedia makanan dan minuman serta jasa lainnya bagi masyarakat umum yang dikelola secara komersil.
2. Menurut wikipedia hotel berasal dari kata hostel, konon diambil dari bahasa Perancis kuno yang artinya tempat penampungan buat pendatang atau bisa juga “bangunan penyedia pondokan dan makanan untuk umum.
3. Menurut Endar Sri,1996:8, pengertian hotel adalah suatu bangunan yang dikelola secara komersil guna memberikan fasilitas penginapan kepada masyarakat umum dengan fasilitas antara lain jasa penginapan, pelayanan barang bawaan, pelayanan makanan dan minuman, penggunaan fasilitas perabot dan hiasan-hiasan yang ada di dalamnya serta jasa pencucian pakaian.

4. Menurut Lawson, 1976:27, pengertian hotel adalah sarana tempat tinggal umum untuk wisatawan dengan memberikan pelayanan jasa kamar, penyedia makanan dan minuman serta akomodasi dengan syarat pembayaran.

Dari pengertian diatas maka pengertian atau definisi hotel secara umum adalah badan usaha akomodasi atau perusahaan yang menyediakan pelayanan bagi masyarakat umum dengan fasilitas jasa penginapan, penyedia makanan dan minuman, jasa layanan kamar, serta jasa pencucian pakaian. Fasilitas ini diperuntukan bagi mereka mereka yang bermalam di hotel tersebut ataupun mereka yang hanya menggunakan fasilitas tertentu yang dimiliki hotel itu.

#### 2.1.3.2 Pengertian Hotel *Resort*

Hotel *resort* adalah suatu jenis akomodasi di daerah peristirahatan yang mempergunakan sebagian atau seluruh bangunan untuk menyediakan jasa penginapan, makan dan minum, sarana fasilitas pelengkap lainnya serta jasa bagi umum yang dapat mendukung dan memperlancar kegiatan istirahat para tamu yang bertujuan untuk berwisata/berekreasi di daerah tersebut, dan dikelola secara komersial.

(<http://addyarchy07.blogspot.com/2011/12/hotel-resort.html#ixzz3cGVpJy21>)

Hotel *resort* berbeda dengan hotel-hotel yang berada di pusat-pusat kota (*city hotel*), yang terutama menekankan pentingnya suasana lingkungan interior, sedangkan hotel *resort* ini lebih mementingkan suasana lingkungan di sekitar lokasinya, baru kemudian menciptakan suasana yang menarik di dalam lingkungan hotel.



Gambar 2.8 *Resort* hotel di bali  
sumber: [www.balibamtours.com](http://www.balibamtours.com) (2013)

### 2.1.3.3 Perkembangan Hotel *Resort* secara Global

Hotel merupakan fasilitas untuk menginap di daerah tertentu, tujuan utama menginap di hotel adalah sebagai tempat tinggal sementara ketika seseorang atau grup sedang berwisata kesuatu tempat. Pada umumnya hotel *resort* terletak didaerah kawasan wisata.

Mengingat *Tourism Living* yang saat ini sedang tren dikalangan wisatawan. Pembangunan hotel *resort* merupakan salah satu bentuk investasi jangka panjang yang memiliki keuntungan sangat banyak.

### 2.1.3.4 Karakteristik Hotel *Resort*

Kecenderungan yang dituntut hotel *resort* adalah :

- Orientasi bangunan dari koridor-koridor dekat pemandangan (*view*) yang langsung terhadap suasana lingkungan seperti sungai, pantai, danau, gunung, atau bangunan-bangunan bersejarah tergantung jenis hotel *resort*. Untuk itu diperlukan penataan tapak yang baik dan kontrol terhadap batas ketinggian bangunan, sehingga dapat menonjolkan karakteristik hotel *resort*.
- Penjagaan rona lingkungan yang spesifik meliputi rona-rona alam yang menarik seperti pohon-pohon besar, tanaman khas kawasan, atau formasi geologis (bukit-bukti dan Kontur).
- Pengelompokan fasilitas-fasilitas dan kegiatan wisata. Pengelompokan secara fungsional tipe akomodasi, fasilitas rekreasi, dan fasilitas komersial. Dimaksudkan untuk menciptakan kemudahan bagi pengunjung dan perencana infrastruktur sekaligus untuk memperoleh penzoningan yang baik karena adanya kekontrasan bebrapa kegiatan (beberapa kegiatan bersifat tenang dan hening serta beberapa kegiatan lainnya yang bersifat sibuk dan dinamis).
- Adanya hubungan yang erat antara sarana akomodasi dan atraksi *resort* yang utama. Kriteria ini meliputi penataan tapak hotel

yang menghasilkan akses yang sangat baik terhadap zona atraksi yang utama, misalnya pantai atau kolam.

- Akses ke lingkungan hotel membatasi jumlah kendaraan dan mengurangi kemungkinan terjadinya masalah-masalah lalu lintas kendaraan. Biasanya satu atau dua jalan masuk (*access point*) sudah cukup, ditambah satu jalan terpisah untuk kendaraan servis jika diperlakukan.
- Lokasi hotel mudah dicapai terutamanya kendaraan darat motor, mobil. Kendaraan laut seperti perahu, Jonson, langsung ke area hotel. Hotel harus terhindar dari pencemaran yang diakibatkan gangguan luar yang berasal dari suasana bising, bau tidak enak, debu asap, serangga, dan binatang pengerat.
- Bangunan hotel memenuhi persyaratan perizinan sesuai dengan peraturan yang berlaku. Pengaturan ruang hotel ditata sesuai dengan fungsinya sehingga memudahkan arus tamu, arus karyawan, arus barang/produksi hotel. Untuk unsur-unsur dekorasi lokal harus tercermin dalam ruang *lobby*, restoran, kamar tidur, atau *function room*.
- Untuk unit kamar tidur, jumlah kamar minimal 100 buah, termasuk empat kamar suite. Semua kamar dilengkapi dengan kamar mandi di dalam kamar. Standarnisasi luasan kamar mengacu pada standar internasional dengan konsep desain ruang budaya tradisional.
- Untuk fasilitas olahraga dan rekreasi, hotel menyediakan sarana kolam renang untuk dewasa dan anak-anak yang terpisah atau digabung dan dilengkapi pengaman, area bermain anak (*children playground*), dan diskotik. Sedangkan jenis sarana olahraga dan rekreasi lainnya merupakan pilihan dari: *tennis*, *bowling*, *golf*, *fitness centre*, *sauna*, *billiard*, dan *jogging*.
- Terdapat zona pembatas *resort*. Penataan lansekap sepanjang batas lingkungan hotel *resort* dapat menciptakan pemisah dari lingkungan yang berdekatan, terutama jika kegiatan-kegiatan dalam hotel dapat mengganggu lingkungan sekitarnya.



### 2.1.3.5 Karakteristik Pengguna Hotel *Resort*

#### a. Tamu

Ditinjau dari maksud dan tujuannya, dibedakan menjadi 2 kelompok, yaitu:

##### 1) Tamu yang menginap

Pengunjung yang datang untuk menggunakan fasilitas hotel yang tersedia dengan harapan mendapatkan pelayanan akomodasi yang memuaskan.

##### 2) Tamu yang tidak menginap

Pengunjung yang datang untuk sementara (tidak menginap) dimana kunjungannya ada yang bersifat formal (mengadakan diskusi, rapat kerja seminar, dan lain – lain). Pelayanan tamu yang langsung berhubungan dengan tamu misalnya dalam kegiatan – kegiatan di front *office*, restoran bar, *coffee shop*, dan lain – lain.

#### b. Staf dan karyawan

##### 1) Tingkatan eksekutif, terdiri dari :

- *General manager* (GM)
- *Resident Manager* (RM)
- *Executive Assistant Manger* (EAM)
- *Room Divison Manager* (RDM)
- *Food & Beverage Manager* (FBM)
- *Chief Accountant* (CA)
- *Sales & Marketing* (SM)
- *Chief Engineer* (SM)
- *Personal Manager* (PM)

##### 2) Tingkatan Staff eksekutif, terdiri dari :

- *Out Let Head*
- *Restaurant Manager/Head Waiter*
- *Banquet Manager*
- *Chief de Cuisien*
- *Bar Manager*
- *Assistant Departmen Manager*

**3) Tingkatan Pembantu staff (level supervisor), terdiri dari :**

- *Supervisor Out Let*
- *Food & Beverage Captain*
- *Bell Captain*
- *FO Group Leader (Chief de Reception)*
- *Sales Executiva/Purel Officer*
- *Guest Relation Officer (GRO)*
- *Empoyee Relation Officer, dll*

**4) Karyawan biasa (*worker*), terdiri dari :**

- *Waiter/ess*
- *Greeters*
- *Clerker (reception, receiving, accounting)*
- *Bell Boy/Doorman*
- *Room Boy/Maid*
- *Houseman/Maid/Guard*
- *Attendant*
- *Gardener/yadman*
- *Steward, dll*

#### **2.1.4 Studi Shopping District**

*Shopping District* atau biasa disebut pusat perbelanjaan adalah sekelompok penjual eceran dan usahawan komersial lainnya yang merencanakan, mengembangkan, mendirikan, memiliki dan mengelola sebuah properti tunggal. Tujuan dan ukuran besar dari pusat perbelanjaan ini umumnya ditentukan dari karakteristik pasar yang dilayani.

Dengan demikian Shopping Center dapat diartikan sebagai suatu wadah yang menjadi pusat kegiatan perdagangan barang dan jasa yang bersifat komersial yang dipersewakan kepada sejumlah orang atau badan usaha yang bergerak dalam bidang perdagangan barang ( pertokoan ) dimana pihak pengelola bangunan tidak turut campur terhadap aktivitas teknis operasional pihak penyewa untuk pemenuhan kebutuhan masyarakat umum. Dari sejumlah pengertian diatas, maka dapat disimpulkan ciri-ciri umum sebuah Shopping Center, yaitu:

- a) menyediakan kegiatan perdagangan dan jasa
- b) memiliki sistem manajemen yang professional
- c) terdiri dari sejumlah toko yang dilengkapi dengan mini market dan departement store
- d) dilengkapi dengan fasilitas penunjang lainnya dan sarana hiburan.



Gambar 2.9 *Hard Rock Hotel shopping district*  
sumber: [www.pocketvegasdeals.com](http://www.pocketvegasdeals.com) (2014)

#### 2.1.4.1 Kegiatan dalam Pusat Perbelanjaan

Jual beli adalah kegiatan tukar-menukar barang dengan menggunakan uang untuk memenuhi kebutuhan hidup. Dalam jual beli tentu harus ada penjual, pembeli, barang yang diperjual belikan, uang, serta serah terima antara penjual dan pembeli. Kegiatan jual beli dikatakan sah apabila kelima syarat tersebut terpenuhi.

Pelaku kegiatan jual beli adalah penjual dan pembeli yang melakukan proses transaksi dan tawar menawar.

##### 1. Penjual

Penjual adalah orang yang menjual dagangannya . Saat berjualan penjual haruslah jujur mengenai kondisi barangnya. Penjual yang baik selalu meberikan garansi pemakaian kepada pembeli selama jangka waktu tertentu.

##### 2. Pembeli

Pembeli adalah orang yang membeli dagangan dari penjual. Biasanya pembeli menginginkan harga yang murah. Pembeli yang baik adalah pembeli yang menepati janjinya. Apabila sudah menyetujui harga, maka tidak boleh berubah pikiran. Harga yang disepakati bersama harus dilaksanakan.

## 2.1.5 Studi Anthropometri dan Ergonomi

### 2.1.5.1 Studi Anthropometri

Istilah anthropometri berasal dari kata “*anthropos (man)*” yang berarti manusia dan “*metron (measure)*” yang berarti ukuran (Bridger, 1995). Secara *definitive* anthropometri dapat dinyatakan sebagai suatu studi yang berkaitan dengan pengukuran dimensi tubuh manusia. Anthropometri secara luas digunakan untuk pertimbangan ergonomis dalam suatu perancangan (desain) produk maupun sistem kerja yang akan memerlukan interaksi manusia. Aspek-aspek ergonomi dalam suatu proses rancang bangun fasilitas merupakan faktor yang penting dalam menunjang peningkatan pelayanan jasa produksi. Setiap desain produk, baik produk yang sederhana maupun produk yang sangat kompleks, harus berpedoman kepada anthropometri pemakainya. Menurut Sanders & Mc Cormick (1987), Pheasant (1988) dan Pulat (1992), anthropometri adalah pengukuran dimensi tubuh atau karakteristik fisik tubuh lainnya yang relevan dengan desain tentang sesuatu yang dipakai orang.

Ada 3 filosofi dasar untuk suatu desain yang digunakan oleh ahli-ahli *ergonomic* sebagai data antropometri yang diaplikasikan (Sutalaksana, 1979 dan Sritomo, 1995), yaitu:

1. Perancangan produk bagi individu dengan ukuran yang ekstrim.  
Contoh : penetapan ukuran minimal dari lebar dan tinggi dari pintu darurat.
2. Perancangan produk yang bisa dioperasikan di antara rentang ukuran tertentu. C  
Contoh : perancangan kursi mobil yang letaknya bisa digeser maju atau mundur dan sudut sandarannya pun bisa dirubah-rubah.
3. Perancangan produk dengan ukuran rata-rata.  
Contoh : desain fasilitas umum seperti toilet umum, kursi tunggu.

Untuk mendapatkan suatu perancangan yang optimum dari suatu ruang dan fasilitas akomodasi, maka hal-hal yang harus diperhatikan adalah faktor-faktor seperti panjang dari suatu dimensi tubuh baik dalam posisi statis maupun dinamis. Hal lain yang perlu diamati adalah seperti Berat dan pusat massa

(*centre of gravity*) dari suatu segmen/bagian tubuh, bentuk tubuh, jarak untuk pergerakan melingkar (*angular motion*) dari tangan dan kaki.

Selain itu, harus didapatkan pula data-data yang sesuai dengan tubuh manusia. Pengukuran tersebut adalah relatif mudah untuk didapat jika diaplikasikan pada data perseorangan. Akan tetapi semakin banyak jumlah manusia yang diukur dimensi tubuhnya maka akan semakin kelihatan betapa besar variasinya antara satu tubuh dengan tubuh lainnya baik secara keseluruhan tubuh maupun per segmen-nya (Nurmianto, 1996).

Data anthropometri yang diperoleh akan diaplikasikan secara luas antara lain dalam hal:

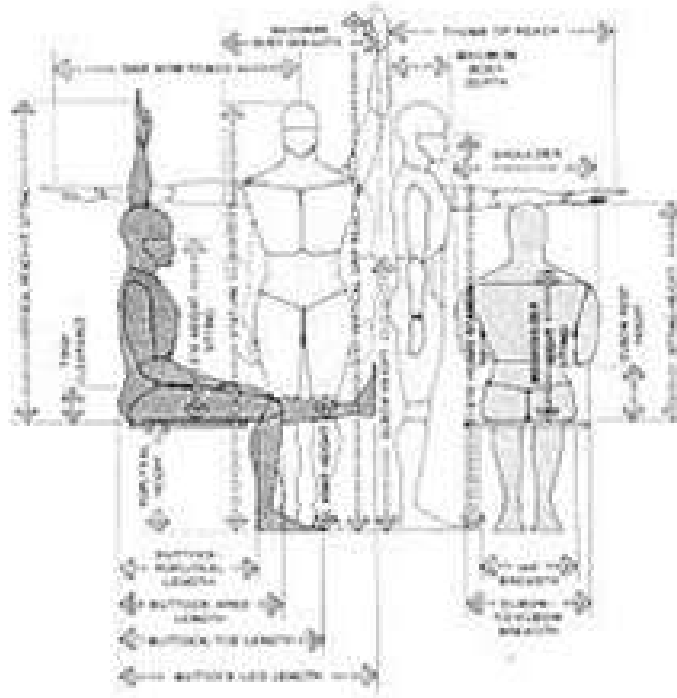
1. Perancangan areal kerja (work station, interior mobil).
2. Perancangan peralatan kerja (perkakas, mesin).
3. Perancangan produk-produk konsumtif (pakaian, kursi, meja).
4. Perancangan lingkungan kerja fisik.

Anthropometri adalah pengetahuan yang menyangkut pengukuran tubuh manusia khususnya dimensi tubuh. Anthropometri dibagi atas dua bagian, yaitu:

1. Anthropometri statis, dimana pengukuran dilakukan pada tubuh manusia yang berada dalam posisi diam. Dimensi yang diukur pada Anthropometri statis diambil secara linier (lurus) dan dilakukan pada permukaan tubuh. Agar hasil pengukuran representatif, maka pengukuran harus dilakukan dengan metode tertentu terhadap berbagai individu dan tubuh harus dalam keadaan diam.
2. Anthropometri dinamis, dimana dimensi tubuh diukur dalam berbagai posisi tubuh yang sedang bergerak, sehingga lebih kompleks dan lebih sulit diukur. Terdapat tiga kelas pengukuran dinamis, yaitu:
  - a. Pengukuran tingkat ketrampilan sebagai pendekatan untuk mengerti keadaan mekanis dari suatu aktivitas.  
Contoh: dalam mempelajari performa atlet.
  - b. Pengukuran jangkauan ruangan yang dibutuhkan saat kerja.

c. Pengukuran jangkauan ruangan yang dibutuhkan saat kerja.

Contoh: Jangkauan dari gerakan tangan dan kaki efektif saat bekerja yang dilakukan dengan berdiri atau duduk.



Terdapat berbagai macam faktor yang mempengaruhi dimensi tubuh manusia, diantaranya :

## 1. Umur

Ukuran tubuh manusia akan berkembang dari saat lahir sampai kira-kira berumur 20 tahun untuk pria dan 17 tahun untuk wanita. Kemudian manusia akan berkurang ukuran tubuhnya saat manusia berumur 60 tahun.

## 2. Jenis Kelamin

Pada umumnya pria memiliki dimensi tubuh yang lebih besar kecuali dada dan pinggul.

### 3. Suku Bangsa ( etnis )

Variasi dimensi akan terjadi, karena pengaruh etnis.

### 4. Pekerjaan

Aktivitas kerja sehari-hari juga menyebabkan perbedaan ukuran tubuh manusia.

Data anthropometri jelas diperlukan agar suatu rancangan produk bisa sesuai dengan orang yang akan mengoperasikannya. Dalam kaitan ini maka perancang interior harus mampu mengakomodasikan dimensi tubuh yang dapat dipakai oleh sejumlah populasi yang besar. Sekurang-kurangnya 90-95% dari populasi yang menjadi target dalam kelompok pemakai produk harus dapat menggunakan dengan selayaknya. Untuk kepentingan itulah maka data anthropometri diharapkan mengikuti distribusi normal.

(sumber: [www.scribd.com](http://www.scribd.com))

#### 2.1.5.2 Studi Ergonomi

Ergonomi berasal dari bahasa Yunani, *Ergon* yang berarti kerja dan *Nomos* yang berarti aturan/hukum. Jadi ergonomi secara singkat juga dapat diartikan aturan/hukum dalam bekerja. Secara umum ergonomi didefinisikan sebagai ilmu yang mempelajari tentang kesesuaian pekerjaan, alat kerja dan atau tempat/lingkungan kerja dengan pekerjaanya. Semboyan yang digunakan adalah “Sesuaikan pekerjaan dengan pekerjaanya dan sesuaikan pekerja dengan pekerjaannya” (*Fitting the Task to the Person and Fitting The Person To The Task*). Kohar Sulistiadi dan Sri Lisa Susanti (2003), menyatakan bahwa fokus ilmu ergonomi adalah manusia itu sendiri dalam arti dengan kaca mata ergonomi, sistem kerja yang terdiri atas mesin, peralatan, lingkungan dan bahan harus disesuaikan dengan sifat, kemampuan dan keterbatasan manusia tetapi bukan manusia yang harus menyesuaikan dengan mesin, alat dan lingkungan dan bahan.

Ilmu ergonomi mempelajari beberapa hal yang meliputi:

1. Lingkungan kerja meliputi kebersihan, tata letak, suhu, pencahayaan, sirkulasi udara , desain peralatan dan lainnya.

2. Persyaratan fisik dan psikologis (mental) pekerja untuk melakukan sebuah pekerjaan: pendidikan, postur badan, pengalaman kerja, umur dan lainnya.
3. Bahan-bahan/peralatan kerja yang berisiko menimbulkan kecelakaan kerja: pisau, palu, barang pecah belah, zat kimia dan lainnya.
4. Interaksi antara pekerja dengan peralatan kerja: kenyamanan kerja, kesehatan dan keselamatan kerja, kesesuaian ukuran alat kerja dengan pekerja, standar operasional prosedur dan lainnya.

Sasaran dari ilmu ergonomi adalah meningkatkan prestasi kerja yang tinggi dalam kondisi aman, sehat, nyaman dan tenteram. Aplikasi ilmu ergonomi digunakan untuk perancangan produk, meningkatkan kesehatan dan keselamatan kerja serta meningkatkan produktivitas kerja.

Dengan mempelajari tentang ergonomi maka kita dapat mengurangi resiko penyakit, meminimalkan biaya kesehatan, nyaman saat bekerja dan meningkatkan produktivitas dan kinerja serta memperoleh banyak keuntungan. Oleh karena itu penerapan prinsip ergonomi di tempat kerja diharapkan dapat menghasilkan beberapa manfaat sebagai berikut:

1. Mengerti tentang pengaruh dari suatu jenis pekerjaan pada diri pekerja dan kinerja pekerja
2. Memprediksi potensi pengaruh pekerjaan pada tubuh pekerja
3. Mengevaluasi kesesuaian tempat kerja, peralatan kerja dengan pekerja saat bekerja
4. Meningkatkan produktivitas dan upaya untuk menciptakan kesesuaian antara kemampuan pekerja dan persyaratan kerja.
5. Membangun pengetahuan dasar guna mendorong pekerja untuk meningkatkan produktivitas.
6. Mencegah dan mengurangi resiko timbulnya penyakit akibat kerja
7. Meningkatkan faktor keselamatan kerja

Fokus perhatian ergonomi adalah berkaitan erat dengan aspek-aspek manusia di dalam perencanaan *man-made objects* (proses perancangan produk)



dan lingkungan kerja. Tujuan pokok ergonomi adalah terciptanya desain sistem manusia-mesin yang terpadu sehingga efektivitas dan efisiensi kerja bisa tercapai secara optimal. Pendekatan ergonomi ditekankan pada penelitian kemampuan keterbatasan manusia, secara fisik maupun mental psikologis dan interaksinya dalam sistem manusia-mesin yang integral. Dengan demikian jelas bahwa pendekatan ergonomi akan mampu menimbulkan *functional effectiveness* dan kenikmatan-kenikmatan pemakaian dari peralatan fasilitas maupun lingkungan kerja yang dirancang.

Menyadari pentingnya penerapan ergonomi bagi semua orang di manapun berada maupun bekerja, serta adanya persyaratan yang harus dipenuhi oleh setiap perusahaan di era globalisasi ini maka mau tidak mau upaya untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya aspek-aspek ergonomi bagi kemajuan perusahaan menjadi prioritas dan komitmen semua pihak baik pemerintah maupun swasta dari tingkat pimpinan sampai ke seluruh karyawan dalam manajemen perusahaan. Dengan hal tersebut tingkat kesehatan dan keselamatan kerja akan lebih baik karena sakit akan menurun, biaya pengobatan dan perawatan akan menurun, kerugian akibat kecelakaan akan berkurang, tenaga kerja akan mampu bekerja dengan produktivitas yang lebih tinggi, keuntungan akan meningkat dan pada akhirnya kesejahteraan karyawan maupun pemberi kerja akan meningkat.

(sumber: [www.scribd.com](http://www.scribd.com))

## 2.1.6 Nusantara

### 2.1.6.1 Pengertian Nusantara

#### a) Dari segi Etimologi

Secara etimologi, kata "nusantara" tersusun dari dua kata, "nusa" dan "antara". Jika dikupas dari kata per kata, kata "nusa" dalam bahasa Sanskerta berarti pulau atau kepulauan. Sedangkan dalam bahasa Latin, kata "nusa" berasal dari kata *nesos* yang menurut Martin Bernal dapat berarti semenanjung, bahkan suatu bangsa. Merujuk pada pernyataan Bernal tersebut, maka kata "nusa" juga mempunyai kesamaan arti dengan kata *nation* dalam bahasa Inggris yang berarti bangsa. Dari sini bisa ditafsirkan bahwa kata "nusa" dapat memiliki dua arti, yaitu kepulauan dan bangsa. Kata kedua yaitu "antara" memiliki

padanan dalam bahasa Latin, in dan terra yang berarti antara atau dalam suatu kelompok. "Antara" juga mempunyai makna yang sama dengan kata inter dalam bahasa Inggris yang berarti antar (antara) dan relasi. Sedangkan dalam bahasa Sanskerta, kata "antara" dapat diartikan sebagai laut, seberang, atau luar (sebagaimana pemaknaan dalam Sumpah Palapa Patih Gajah Mada di Kerajaan Majapahit). Dari sini bisa ditafsirkan bahwa kata "antara" mempunyai makna, yaitu antar (antara), relasi, seberang, dan laut.



Gambar 2.11 Gambar pulau yang ada di Indonesia  
sumber: [www.tripadvisor.com](http://www.tripadvisor.com) (2014)

Dari penjabaran di atas, penggabungan kata "nusa" dan "antara" menjadi kata "nusantara" dapat diartikan sebagai kepulauan yang dipisahkan oleh laut atau bangsa-bangsa yang dipisahkan oleh laut. Arti dari pernyataan pertama dapat merujuk pada keseluruhan wilayah di dunia. Sedangkan pernyataan kedua dapat berarti bangsa-bangsa (yang kini telah bersulih menjadi negara-negara) di seluruh dunia. Pernyataan kedua juga dapat dikembangkan lagi, yaitu kata "nusantara" mempunyai persamaan dengan kata "internasional" (international) yang jika dikupas dari kata per kata menjadi inter atau antara atau laut dan nation atau bangsa. Sehingga kata "internasional" (international) dapat bermakna bangsa-bangsa yang terpisah oleh laut atau dapat pula berarti relasi antara bangsa-bangsa di seluruh dunia.

## **b) Dari segi sejarah**

Menilik dari segi sejarah, kata “nusantara” pertama kali tertulis dalam literatur berbahasa Jawa sekitar abad ke-12 sampai 16. Penggunaan kata “nusantara” semakin dikenal ketika Patih Amangkubumi Kerajaan Majapahit, Gadjah Mada mengucapkan kata ini dalam Sumpah Palapa pada tahun 1258 Saka (1336 M).

Pada waktu itu, kata “nusantara” bermakna daerah yang berada di luar pengaruh kebudayaan Jawa atau berada di seberang Jawadwipa (Pulau Jawa), terpisah oleh laut, dan menjadi bagian dari wilayah Kerajaan Majapahit.

Pada awal abad ke-20, pengertian “nusantara” mengalami pergeseran arti sehingga dipahami sebagai nama suatu wilayah yang merupakan kelanjutan dari nama Hindia Belanda. Nama wilayah ini kemudian dikenal dengan nama Indonesia. Pengertian pada awal abad ke-20 ini selanjutnya dipakai sebagai acuan bagi Negara Kesatuan Republik Indonesia untuk menyebut wilayah kesatuan yang membentang dari Sabang sampai Merauke sebagai wilayah “nusantara”. Inilah pengertian secara geopolitik yang berasal dari Kerajaan Majapahit dan kemudian dipakai sebagai acuan oleh Negara Kesatuan Republik Indonesia untuk menyebut wilayah Indonesia.

Berdasarkan pada penjabaran di atas, wilayah “nusantara” tak hanya dipahami sebagai wilayah terluar Kerajaan Majapahit yang meliputi wilayah Indonesia pada masa sekarang ditambah dengan sebagian wilayah Asia Tenggara. Wilayah “nusantara” juga tak hanya sebagai sebuah wilayah yang membentang dari Sabang sampai Merauke, sebagaimana yang menjadi pemahaman Negara Kesatuan Republik Indonesia sampai sekarang. Namun, wilayah “nusantara” dapat dipahami sebagai suatu wilayah yang mencakup seluruh dunia.

Kesimpulan tentang wilayah “nusantara” di atas juga berlaku untuk seluruh kerajaan/kesultanan yang pernah ada atau masih eksis hingga saat ini di seluruh dunia. Kerajaan/kesultanan di seluruh dunia tersebut dikatakan sebagai kerajaan nusantara. Hal ini berpijak pada batas geografis di mana seluruh daratan (pulau) yang dipisahkan oleh laut termasuk dalam pengertian nusantara, sehingga kerajaan nusantara

mempunyai arti yang sama dengan kerajaan dunia. (Sumber: Martin Bernal, 2006. *Black Athena*. United States Of America: Rutgers University Press. & Marwati Djoened & Nugroho Notosusanto, 1993. *Sejarah nasional Indonesia II*. Jakarta: Balai Pustaka)

#### **2.1.6.2 Sejarah Nusantara**

Wilayah utama dari daratan Nusantara terbentuk dari dua ujung Superbenua Pangaea di Era Mesozoikum (250 juta tahun yang lalu). Dua bagian ini bergerak mendekat akibat adanya pergerakan lempeng sehingga pada saat Zaman Es terakhir telah terbentuklah selat besar di antara Paparan Sunda di barat dan Paparan Sahul di timur. Pulau Sulawesi dan pulau yang terdapat di sekitarnya mengisi ruang di antara dua bagian benua yang berseberangan. Kepulauan yang terdapat antara ini oleh para ahli biologi kini disebut sebagai Wallacea, suatu kawasan yang memiliki distribusi fauna yang unik. Situasi geologi dan geografi ini berimplikasi pada aspek topografi, iklim, kesuburan tanah, sebaran makhluk hidup (khususnya tumbuhan dan hewan), serta migrasi manusia di wilayah ini.

Bagian pertemuan pada Lempeng Eurasia di barat, Lempeng Indo-Australia di selatan dan pada Lempeng Pasifik di timur laut menjadi daerah vulkanik aktif yang memberi kekayaan mineral bagi tanah di sekitarnya sehingga menjadi sangat baik bagi pertanian, namun pada waktu yang bersamaan juga rawan gempa bumi. Pertemuan lempeng benua ini juga mengangkat sebagian dasar laut ke atas mengakibatkan adanya formasi perbukitan karst yang kaya gua di sejumlah tempat. Fosil-fosil hewan laut ditemukan di kawasan ini.

Nusantara berada di daerah tropika, yang memiliki laut hangat dan mendapatkan penyinaran cahaya matahari terus-menerus sepanjang tahun dengan intensitas yang cukup tinggi. Situasi ini mendorong terbentuknya ekosistem yang kaya keanekaragaman makhluk hidup, baik tumbuhan maupun hewan. Lautnya yang hangat menjadi titik pertemuan dua samudera besar. Selat di antara dua bagian benua (Wallacea) merupakan bagian dari arus laut dari Samudera Hindia ke Samudera Pasifik yang kaya akan sumberdaya laut. Terumbu karang di

wilayah ini merupakan tempat yang memiliki keanekaragaman hayati sangat tinggi. Kekayaan alam di darat dan laut mewarnai kultur awal masyarakat penghuninya. Banyak penduduk asli yang hidup mengandalkan pada kekayaan laut dan membuat mereka memahami navigasi pelayaran dasar, dan kelak membantu dalam penghunian wilayah Pasifik (Oseania).

Pada sisi lain, Benua Australia dan perairan Samudera Hindia dan Pasifik memberikan faktor variasi iklim tahunan yang penting. Nusantara dipengaruhi oleh sistem muson dengan akibat banyak tempat yang mengalami perbedaan ketersediaan air dalam setahun. Sebagian besar wilayah mengenal musim kemarau dan musim penghujan. Bagi pelaut dikenal angin barat (terjadi pada musim penghujan) dan angin timur. Pada era perdagangan antarpulau yang mengandalkan kapal berlayar, pola angin ini sangat penting dalam penjadwalan perdagangan.

Wilayah ini, dari sudut persebaran makhluk hidup nya, merupakan titik pertemuan dua provinsi flora dan tipe fauna yang berbeda, sebagai akibat proses evolusi yang berjalan terpisah, namun kemudian bertemu. Wilayah bagian Paparan Sunda, tidak jauh dari ekuator, memiliki fauna tipe Eurasia, sedangkan wilayah bagian Paparan Sahul di timur memiliki fauna tipe Australia. Kawasan Wallacea membentuk "jembatan" bagi percampuran dua tipe ini, namun karena agak terisolasi ia memiliki tipe yang khas. Berbeda dengan fauna, sebaran flora (tumbuhan) di wilayah ini lebih tercampur, bahkan membentuk suatu provinsi flora yang khas, berbeda dari tipe di India dan Asia Timur maupun kawasan kering Australia, yang dinamakan oleh botaniwan sebagai Malesia. Migrasi manusia kemudian mendorong persebaran flora di daerah ini lebih jauh dan juga masuknya tumbuhan dan hewan asing dari daratan Eurasia, Amerika, dan Afrika pada masa sejarah. Hal ini dituturkan oleh sejumlah sarjana dari abad ke-19, seperti Alfred Wallace, Max Carl Wilhelm Weber, dan Richard Lydecker.

### 2.1.6.3 Kekayaan Nusantara

Indonesia memiliki beragam kekayaan nusantara yang sangat indah dan unik. Berikut adalah beberapa kekayaan nusantara yang ada di Indonesia :

#### 1. Batik

Batik merupakan salah satu kekayaan nusantara yang sudah ada di Indonesia selama bertahun-tahun. Batik sendiri menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) merupakan corak atau gambar pada kain yang pembuatannya menggunakan malam (lilin) dan pengolahannya melalui proses tertentu. Sedangkan menurut Yudoseputro (2000 : 98) bahwa batik berarti gambar yaang ditulis pada kain dengan mempergunakan malam sebagai media sekaligus penutup kain batik.



Gambar 2.12 Gambar batik Indonesia dengan warna pastel  
sumber: [www.batikindonesia.com](http://www.batikindonesia.com) (2015)

#### 2. Tenun

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) tenun adalah hasil kerajinan yang berupa bahan kain yang dibuat dari benang (kapas, sutra, dsb) dengan cara memasuk-masukkan pakan secara melintang pada lungsin. Menurut buku Lurik, Sejarah, Fungsi dan Artinya Bagi Masyarakat oleh Wahyono Martowikrido, tenun adalah proses menenun ialah proses pengerjaan dari bahan berupa kapas sampai menjadi kain. Proses

tersebut dapat dibagi menjadi tiga bagian yaitu: Membuat benang dari kapas, persiapan menenun dan menenun



Gambar 2.13 Proses tenun tradisional di Indonesia  
sumber: [www.beritabaik.web.id](http://www.beritabaik.web.id) (2014)

### 3. Seni Tari Traditional

Achdiat K Miharjo menyatakan, tari adalah kegiatan ekspresi jiwa yang merefleksikan realita (keadaan) dalam suatu karya yang berkat bentuk dan isinya mempunyai daya untuk membangkitkan pengalaman – pengalaman tertentu dalam jiwa penerima. Sedangkan Atmadibrata dalam Budaya Jaya (1978) menjelaskan bahwa, pengertian seni tari bukan hanya gerak fisik yang indah berirama, yang tampil dipentas serta dilakukan oleh sekelompok pelaku, dan ditangkap oleh sekelompok yang disebut penonton. Tari tumbuh karena kebutuhan manusia dalam rangka menemukan keserasian dengan lingkungan guna mempertahankan kesinambungan hidupnya.



Gambar 2.14 Tari karawitan salah satu tarian tradisional  
Sumber: [tarikarawitan.org](http://tarikarawitan.org) (2012)

#### 4. Alat masuk tradisional

Menurut Sedyawati (1992 : 23) pengertian musik tradisional adalah musik yang digunakan sebagai perwujudan dan nilai budaya yang sesuai dengan tradisi. Musik tradisional menurut Tumbijo (1977 : 13) adalah seni budaya yang sejak lama turun temurun telah hidup dan berkembang pada daerah tertentu. Maka dapat dijelaskan bahwa musik tradisional adalah musik masyarakat yang diwariskan secara turun – temurun dan berkelanjutan pada masyarakat suatu daerah.



Gambar 2.15 Gamelan merupakan salah satu alat musik tradisional  
sumber: [www.rinonakbatam.blogspot.com](http://www.rinonakbatam.blogspot.com))

#### 5. Pakaian Adat

Pakaian Adat Tradisional Indonesia merupakan salah satu kekayaan budaya yang dimiliki oleh negara Indonesia dan banyak dipuji oleh negara-negara lain. Dengan banyaknya suku-suku dan provinsi yang ada di wilayah negara Indonesia, maka otomatis pula banyak sekali macam-macam baju adat yang dipakai oleh masing-masing suku di seluruh provinsi Indonesia. Karena dari banyaknya suku-suku yang ada di Indonesia memiliki ciri-ciri khusus dalam pembuatan ataupun dalam mengenakan Pakaian Adat tersebut.





Gambar 2.16 Macam-macam pakaian adat di Indonesia  
sumber: [www.liemzaniel.blogspot.com](http://www.liemzaniel.blogspot.com) (2011)

## 6. Arsitektur Nusantara

Arsitektur nusantara menunjuk pada pengertian arsitektur yang dibangun berdasarkan tanggapan terhadap iklim tropis lembab dua musim dan berada pada wilayah tertentu yang berada dalam lintasan garis khatulistiwa. Pengertian ini penting untuk memberikan batasan/konteks yang tegas mengingat luasnya cakupan pengertian nusantara, baik dari sisi sejarah, politik maupun budaya. Terkait dengan pemahaman tersebut di atas, maka diperlukan 40ikipedi yang dapat memberikan dasar untuk membangun pengetahuan ilmiah melalui kajian terhadap arsitektur nusantara. Dasar berpikir paradigm sebagai konteks pembangunan keilmuan yang dikemukakan oleh Radder (1997) menyatakan bahwa 40ikipedi diperlukan sebagai landasan dalam mengintrepretasi konteks dalam kurun waktu tertentu, utamanya dalam mengaktualkan atau mengkinikan sebuah pengetahuan



Gambar 2.17 Macam-macam rumah adat di Indonesia  
sumber: [www.sassymeihome.blogspot.com](http://www.sassymeihome.blogspot.com) (2011)

## 7. Geograf (Kekayaan Alam, Flora & Fauna)

Menurut Bisri Mustofa (2007) Geografi adalah ilmu yang menguraikan tentang permukaan bumi, iklim, penduduk, flora, fauna serta basil-basil yang diperoleh dari bumi. Sedangkan menurut Prof. Bintarto (1981), ilmu yang mempelajari hubungan kausal gejala-gejala di permukaan bumi, baik yang bersifat fisik maupun yang menyangkut kehidupan makhluk hidup beserta permasalahannya melalui pendekatan keruangan, kelingkungan, dan regional untuk kepentingan program, proses, dan keberhasilan pembangunan.



Gambar 2.18 Contoh flora&fauna Indonesia yang diabadikan dalam bentuk perangko  
sumber: [www.topical-stamps.com](http://www.topical-stamps.com) (2013)

Kekayaan alam flora & fauna yang dimiliki sangatlah kaya dan banyak. Mulai dari gunung, pantai, laut, hutan, bebatuan, kapur, bukit, bawah laut hingga persawahan.

## 8. Budaya adat

Menurut Jalaludi Tunsam dalam tulisannya pada tahun 1660 menyatakan bahwa “adat” berasal dari 41ikipe arab yang merupakan bentuk jamak dari (adah) yang memiliki arti cara atau kebiasaan. Sepeerti yang telah dijelaskan bahwa adat merupakan suatu gagasan kebudayaan yang mengandung nilai kebudayaan, norma, kebiasaan serta 41ikip yang sudah lazim dilakukan oleh suaatu daerah. Nah, biasanya apabila adat ini tidak dipatuhi maka 41ikipedi sangsi baik yang tertulis maupun langsung yang diberikan kepada pelaku yang melanggar. Sedangkan menurut Koen Cakraningrat, adat ialah suatu bentuk

perwujudan dari kebudayaan. Kemudian, adat digambarkan sebagai tata kelakuan. Adat merupakan sebuah norma atau aturan yang tidak tertulis, akan tetapi keberadaannya sangat kuat dan mengikat sehingga siapa saja yang melanggar akan dikenakan sanksi yang cukup keras.



Gambar 2.19 Upacara adat bali yaitu nyepi merupakan salah satu contoh budaya Indonesia  
sumber: [www.jenisbudayaindonesia.blogspot.com](http://www.jenisbudayaindonesia.blogspot.com) (2010)

## 2.1.7 Wisata Bawah Laut

### 2.1.7.1 Pengertian Wisata Bawah laut

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), wisata adalah bepergian bersama-sama untuk memperluas pengetahuan, bersenang-senang, dsb. Wisata sendiri juga dapat diartikan sebagai piknik. Laut merupakan bagian dari bumi yang tertutup oleh air dan memiliki salinitas yang cukup tinggi. Wisata Bawah Laut sendiri adalah wisata sekaligus pengetahuan untuk mengetahui kehidupan dan eksistensi dari apa yang terdapat di bawah laut tersebut.

### 2.1.7.2 Wisata Bawah Laut Indonesia

Indonesia tidak hanya memiliki keindahan alam yang tiada tara pada pegunungan, hutan, sungai, dan pantainya saja. Namun masih ada lagi bagian lain dari alam Nusantara yang juga menyimpan pesona yang menakjubkan, yakni alam bawah laut. Terdapat banyak objek wisata bawah laut Indonesia yang juga terkenal sangat di tingkat dunia, sehingga mampu menarik banyak wisatawan mancanegara yang punya hobi menyelam.

Wisata bawah laut Indonesia memiliki sensasi yang berbeda jika dibandingkan dengan wisata jenis lain, karena dibawah laut kita dapat melihat hal-hal yang tidak dapat kita temukan didaratan, seperti terumbu karang yang indah atau keanekaragaman biota laut lainnya. Indonesia tidak perlu diragukan lagi untuk keindahan bawah lautnya, karena memiliki wilayah kelautan yang sangat luas dan menjadi negara dengan garis pantai terpanjang didunia.

Taman laut Indonesia sendiri terkenal karena ekosistem bawah lautnya yang masih alami dan lengkap. Kelompok terumbu karang yang hidup berdampingan dengan sejenis tumbuhan alga, membentuk koloni karang yang terdiri atas ribuan hewan kecil, menjadikannya sebagai wisata di bawah laut. Ditambah lagi dengan kawanan ikan-ikan yang beraneka warna, membuatnya semakin indah.



Gambar 2.20 Wisata bawah laut menjadi salah satu trend wisata yang banyak dilakukan di Indonesia  
sumber: [www.travel.kompas.com](http://www.travel.kompas.com) (2013)

### 2.1.7.3 Wisata Objek Bawah Laut

Berikut adalah beberapa contoh wisata alam bawah laut yang terkenal di Indonesia :

#### a) **Raja Ampat Papua**

Raja Ampat terletak di Kabupaten Raja Ampat, Papua Barat. Raja Ampat merupakan salah satu destinasi para penyelam kelas dunia untuk menikmati keindahan bawah laut. Raja Ampat merupakan salah satu destinasi yang paling dicari saat ini.

Dr John Veron, ahli karang berpengalaman dari Australia mengungkapkan bahwa Kepulauan Raja Ampat memiliki kawasan karang terbaik di Indonesia. Sekitar 450 jenis karang sempat



diidentifikasi selama dua tahun penelitian di daerah itu. Tim ahli dari Conservation International, The Nature Conservancy, dan Lembaga Oseanografi Nasional (LON) Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI) juga telah melakukan penilaian pada 2001 dan 2002. Mereka mencatat di perairan ini terdapat lebih dari 540 jenis karang keras (75% dari total jenis di dunia), lebih dari 1.000 jenis ikan karang, 700 jenis moluska, dan catatan tertinggi bagi gonodactyloid stomatopod crustaceans. Ini menunjukkan 75% spesies karang dunia berada di Raja Ampat. Tak satupun tempat dengan luas area yang sama memiliki jumlah spesies karang sebanyak ini.

Di Raja Ampat terdapat beberapa kawasan terumbu karang yang masih sangat baik kondisinya dengan persentase penutupan karang hidup hingga 90%, yaitu di selat Dampier (selat antara Pulau Waigeo dan Pulau Batanta), Kepulauan Kofiau, Kepulauan Misool Tenggara dan Kepulauan Wayag. Tipe dari terumbu karang yang terdapat di Raja Ampat umumnya adalah terumbu karang tepi dengan kontur hingga curam. Namun ditemukan juga tipe basah dan tipe gosong atau taka. Di beberapa tempat seperti di daerah Saondarek, ketika pasang surut terendah, bisa disaksikan hamparan terumbu karang tanpa menyelam dan dengan adaptasinya sendiri, karang tersebut tetap bisa hidup walaupun berada di udara terbuka dan terkena sinar matahari langsung.



Gambar 2.21 Raja Ampat merupakan destinasi bagi wisatawan  
sumber: [www.anekatempatwisata.com](http://www.anekatempatwisata.com) (2012)

## b) Taman Nasional Bunaken

Taman Laut Bunaken terletak di sebelah utara pulau Sulawesi, Indonesia. Kawasan ini menjadi kawasan taman laut nasional karena merupakan salah satu keanekaragaman hayati yang paling lengkap di dunia dan terletak di Segitiga Terumbu Karang. Taman laut Bunaken mempunyai lokasi diving terindah di Indonesia dengan kurang lebih 20 titik penyelaman (dive spot) dengan kedalaman bervariasi hingga 1.344 meter. Dari 20 titik selam itu, 12 titik selam di antaranya berada di sekitar Pulau Bunaken berjajar dari bagian tenggara hingga bagian barat laut pulau tersebut. Dua belas titik penyelaman inilah yang paling sering dikunjungi penyelam dan pecinta keindahan pemandangan bawah laut. Di wilayah ini juga terdapat *underwater great walls* atau dinding-dinding karang raksasa yang berdiri dan melengkung ke atas. Dinding karang tersebut juga menjadi sumber makanan bagi ikan-ikan di perairan sekitar Pulau Bunaken. Pulau Bunaken pernah mencatat rekor baru dalam kategori penyelam terbanyak (2861 penyelam) yang diberi nama “*Sail Bunaken*” dan mendapat pujian dari para *diver* di seluruh dunia. Taman Laut Bunaken juga mendapat penghargaan dari *National Geographic* sebagai Taman Laut terindah di Dunia.



Gambar 2.22 Taman Laut Bunaken  
sumber: [www.paketwisatabunaken.com](http://www.paketwisatabunaken.com) (2012)

**c) Wakatobi**

Wakatobi berlokasi di Kabupaten Wakatobi, Sulawesi Tenggara seluas 1,39 juta hektar. Wilayah ini telah ditetapkan sebagai Taman Laut Nasional Wakatobi pada tahun 1996 oleh pemerintah. Taman laut ini juga merupakan salah satu terumbu karang dunia, dengan jumlah ekosistem terumbu karang mencapai 875 jenis, 600 spesies ikan dan jenis biota laut lainnya. Memiliki kedalaman air yang sangat bervariasi, dengan bagian terdalam mencapai satu kilometer di bawah permukaan air laut, Taman Laut Nasional Wakatobi telah menjadi salah satu objek wisata bahari favorit di Indonesia bagi para petualang alam bawah laut. Tak hanya itu, kini kawasan ini juga telah resmi menjadi pusat penelitian dan konservasi bawah laut tingkat internasional, berkat kekayaan keanekaragaman hayati laut yang dimilikinya.

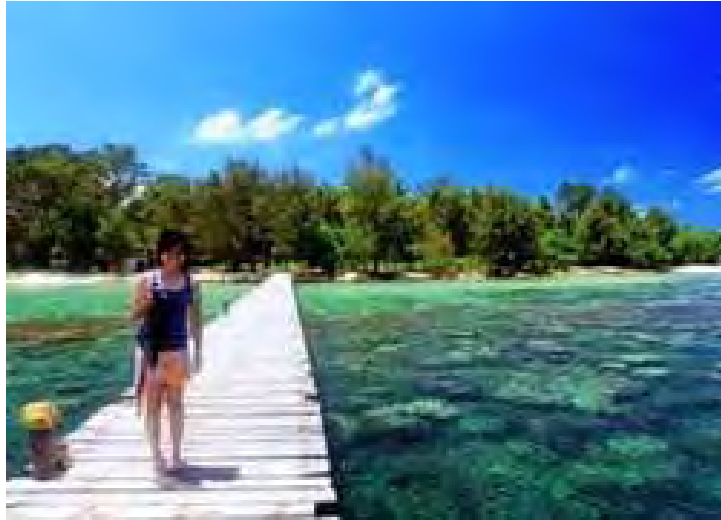


Gambar 2.23 Resort di area wakatobi dan tempat diving  
sumber: [www.tripadvisor.co.id](http://www.tripadvisor.co.id) (2014)

**d) Karimun Jawa**

Taman Nasional Karimunjawa terletak di Kepulauan Karimunjawa, Kabupaten Jepara, Jawa Tengah. Karimunjawa terdiri dari 22 pulau dan memiliki lima tipe ekosistem, yakni hutan hujan tropis dataran rendah, hutan pantai, hutan mangrove, dan tentunya terumbu karang serta padang lamun dan rumput laut. Berbagai macam flora khas hidup di taman bawah laut yang di lokasi ini, seperti penyu hijau dan penyu sisik yang sudah mulai langka. Terdapat pula banyak *spot diving* yang dapat dikunjungi di sini. Selain bawah lautnya, keindahan

pantainya juga tak kalah mengagumkan dengan hamparan pasir putih dan beningnya air laut.



Gambar 2.24 Karimun Jawa  
sumber: [www.karimunjawabackpacker.com](http://www.karimunjawabackpacker.com) (2013)

### c) Tulamben Bali

Tulamben adalah salah satu lokasi menyelam favorit di Bali bahkan Indonesia yang menjadi tujuan wisata bawah laut wisatawan dalam negeri maupun mancanegara. Tulamben terkenal akan kemudahan dan kekayaan biota laut yang ditawarkan. Ditambah dengan bangkai Kapal USS Liberty, Kapal peninggalan perang Dunia II yang karam. Tulamben menyajikan berbagai mahluk hidup bawah laut mulai dari yang kecil seperti siput laut, kepiting dan udang, *ghost pipefish* dan *pygmy seahorse* hingga yang besar seperti hiu, ikan Mola mola, dan lain lain.



Gambar 2.25 Tulamben Bali  
sumber: [www.bali.panduanwisata.id](http://www.bali.panduanwisata.id) (2014)



### 2.1.8 Bunaken

Bunaken merupakan sebuah Pulau yang berasal dari Manado, Ibu Kota Provinsi Sulawesi Utara, Indonesia. Bunaken terletak di bagian utara Sulawesi yang memiliki luasan 8,08km<sup>2</sup> di Teluk Manado. Untuk menuju Bunaken sendiri, dapat dilakukan dengan sebuah kapal cepat maupun dengan kapal sewaan, yang kira-kira dapat ditempuh sekitar 30 menit dari Pelabuhan kota Manado.

Salah satu objek yang terkenal di pulau Bunaken adalah Taman Nasional Bunaken. Taman laut Bunaken secara resmi didirikan pada tahun 1991 dan merupakan taman laut yang pertama yang ada di Indonesia. Secara geografis terletak di sebelah utara Sulawesi. Taman Nasional Bunaken merupakan salah satu *biodiversitas* kelautan tertinggi di dunia. Untuk Taman Nasional Bunaken sendiri memiliki luasan 75.265 hektar, dimana didalamnya memiliki lima pulau yakni Pulau Manado Tua (Manarauw), Pulau Bunaken, Pulau Siladen, Pulau Mantehage dan Pulau Naen.

Taman laut Bunaken memiliki 20 titik penyelaman (*dive spot*) oleh karena itu banyak selama scuba yang tertarik untuk mengunjungi. Dari 20 titik penyelaman tersebut memiliki kedalaman yang bervariasi hingga 1.344 meter. Untuk Pulau Bunaken sendiri mencakup 12 titik selam dari 20 titik tersebut. Dari 12 titik selam tersebut, terdapat wilayah yang disebut *underwater great walls* atau yang disebut juga dengan *hanging walls* yang merupakan dinding-dinding karang raksasa yang berdiri dan melengkung ke atas. Dinding karang tersebut juga merupakan sumber makanan untuk ikan yang berada di perairan di Pulau Bunaken. Wilayah ini memiliki 13 spesies terumbu karang yang didominasi oleh tepian pegunungan dan pegunungan batu.

(sumber: [www.wikipedia.id](http://www.wikipedia.id))

Bunaken memang terkenal akan keindahan bawah lautnya. Dalam Taman Laut Bunaken, dapat ditemui berbagai keunikan dan warna-warni kehidupan bawah laut. Terdapat 91 jenis ikan yang dapat ditemui disini. Diantaranya ikan local gusimi kuda (*hippocampus*), oci putih (*Seriola Rivoliana*), lolosi ekor kuning (*Lutjanus Kasmira*), goropa (*Ephinephelus Spilotoceps* dan *Pseudanthias hypselosoma*) dan ila gasi (*Scolopsis Bilineatus*).

Taman Laut Bunaken juga memiliki terumbu karang di alam bawah laut Bunaken. Terumbu karang tersebut menjadi habitat dimana lebih dari 2000 jenis ikan dan beragam biota laut hidup. Beberapa spesies ikan yang dapat ditemui yang memiliki habitat di terumbu karang adalah wrase, damsel, trigger, sweetlip dan unicorn.

Selain keindahan alam bawah laut, Bunaken memiliki Pantai yang indah yang dapat dijadikan pengalaman yang menarik untuk dikelilingi dengan berjalan kaki. Bunaken memiliki panorama keindahan alam yang sangat indah, selain karena air lautnya yang jernih kehijauan yang disebabkan oleh karang, panorama alam sekitar laut di Bunaken meninggalkan kesan yang kuat. Jika tidak ingin menyatu dengan air lautan, wisata menikmati keindahan alam bawah laut dapat dilakukan dengan menaiki Katamaran, yakni sebuah kapal berkaca yang dapat disewa, Katamaran ini ber dinding kaca agar dapat menikmati keindahan bawah laut Bunaken tanpa harus ikut menyelam kedalam. Tak hanya Katamaran, terdapat juga kapal selam Blue Banter, namun kapal selam ini hanya akan beroperasi saat air laut pasang.

Jumlah kunjungan wisata di Bunaken Manado sendiri sangat terkenal, hal tersebut ditunjukkan oleh data Statistik pada akhir bulan Agustus 2012 yang menunjukkan bahwa jumlah kunjungan wisata Bunaken mencapai angka 21.889 dari wisatawan dalam negeri dan 7.850 wisatawan manca 49ikipe. Untuk setiap tahunnya sendiri, hingga kini menunjukkan angka rata-rata 35.000 orang.

Untuk kependudukan di wilayah ini, terdapat 22 desa dengan jumlah penduduk sekitar 35.000 orang. Untuk sumber pencaharian, mayoritas para penduduk bekerja sebagai nelayan, petani kelapa, ubi jalar, pisang, rumput lautm pemandu, pekerja di *cottage* dan nahkoda kapal. Untuk hasil cocok tanam para pekerja, sebagian digunakan untuk keperluan pribadi, untuk dijual dan dikonsumsi oleh para wisatawan, hingga diekspor.

Tidak salah jika beberapa tokoh dunia menjuluki Bunaken taman laut terindah didunia. Seperti peneliti dan Alfred Russel Wallace pada tahun 1895, Pangeran Bernhard dari Belanda tahun 1978, dan Ratu Beatrix, putri Bernhard, tahun 1995. Pamor Bunaken makin mengglobal tahun 2009 ketika 2.600 peselam dari sejumlah negara menyelam bersama-sama di Bunaken guna memecahkan rekor dunia, meski pamor itu juga naik-turun. Bahkan salah satu majalah travel di Inggris terdapat artikel yang berjudul “*World Top 10 Best Dives Destination*” yang menobatkan Taman Laut Bunaken sebagai salah satu destinasi selam terbaik di dunia.

## 2.1.9 Studi Eksisting

### 2.1.9.1 Profil dan Sejarah *Grand Sovia Hotel*

*Grand Sovia Hotel* merupakan hotel yang berdiri sejak tahun 2014 dan pertama kali berdiri di kota Bandung. *Grand Sovia Hotel* Bandung baru dirilis pada tahun 2015 dan merupakan salah satu hotel di Bandung yang memiliki potensi bisnis yang baik. Hal ini dikarenakan *Grand Sovia Hotel* yang terletak dilokasi dengan lingkungan bisnis yang baik.

Terletak di jantung kota Bandung, hotel ini juga merupakan hotel yang strategis jika ingin mengeksplor kota Bandung. *Grand Sovia Hotel* berjarak 1.1km dari pusat kota. Perjalanan dari Bandara pun hanya memakan waktu sekitar 7 menit untuk menuju hotel ini. Dikarenakan berlokasi di lingkungan yang strategis, hotel ini menawarkan banyak akses menuju destinasi-destinasi wisata yang ada di kota Bandung.

*Grand Sovia Hotel* mengutamakan kenyamanan para pengunjung. Oleh karena itu, *Grand Sovia Hotel* memberikan pelayanan dan fasilitas terbaik. Beberapa fasilitas yang ditawarkan mulai dari *luggage storage*, *free Wi-fi* disetiap kamar tidur, *shuttle service*, 24jam pelayanan resepsionis hingga lahan parkir yang luas.



Gambar 2.26 Logo *Grand Sovia Hotel*

sumber: data penulis (2015)

Visi :

“Menjadi Hotel Bintang 3 terbaik di Bandung dalam hal tempat pertemuan dan tempat berlibur bagi keluarga”

Misi :

*Grand Sovia Hotel* Bandung mendukung perkembangan wisata Pemerintah dan menjadi mitra instansi Pemerintah dan Swasta serta masyarakat dan menyediakan fasilitas bintang 3 bertaraf International di Kabupaten

Bandung dan menciptakan lapangan kerja bagi masyarakat sekitar serta memberikan kesejahteraan bagi karyawan dan pemegang saham”.

*Grand Sovia Hotel Bandung* memberikan *Best Service Guarantee*, dimana hotel ini memberikan asuransi akan pelayanan terbaik selama 24 jam. Atmosfir pada setiap kamar memiliki fasilitas yang lengkap dan didesain dengan dekor yang mewah dan elegan. Pelayanan kamar yang diberikan pun tersedia selama 24 jam setiap harinya. Disediakan pula sarapan setiap harinya pada *Restaurant* dan juga tersedia keamanan parkir .



Gambar 2.27 Brosur promosi *Grand Sovia Hotel*

Sumber: data penulis (2015)

#### 2.1.9.2 Fasilitas *Grand Sovia Hotel*

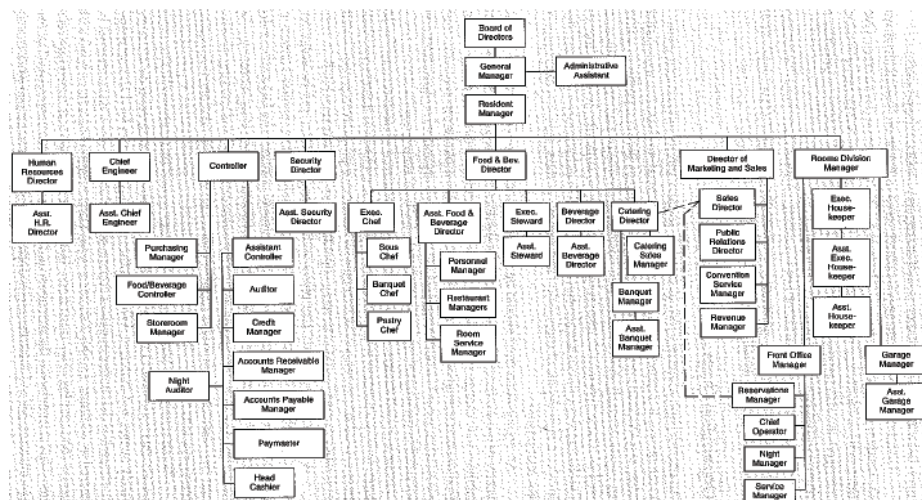
Fasilitas yang ditawarkan *Grand Sovia Hotel* memiliki standard International dan standard Hotel berbintang. Mulai dari fasilitas kamar, olahraga dan rekreasi, internet, parkir hingga bahasa yang digunakan.

Fasilitas	✓ resepsionis 24 jam	✓ layanan kamar 24 jam	✓ antar-jemput bandara
	✓ bar	✓ tempat parkir mobil	✓ coffee shop
	✓ concierge	✓ lift	✓ layanan laundry
	✓ penyimpanan bagasi	✓ fasilitas pertemuan	✓ koran
	✓ restoran	✓ layanan kamar	✓ kotak penyimpanan
	✓ layanan shuttle	✓ area merokok	
Olahraga dan Rekreasi	✓ pijat	✓ spa	
Internet	✓ Wi-Fi di tempat umum	✓ Wi-Fi gratis di semua kamar	
Parkir	✓ tempat parkir mobil		
Bahasa yang Digunakan	✓ Bahasa Indonesia	✓ Bahasa Inggris	

Tabel 2.1 Fasilitas jasa dan layanan yang diberikan oleh *Grand Sovia Hotel*

### 2.1.9.3 *Grand Sovia Hotel* Manajemen Struktur

Struktur Manajemen pada *Grand Sovia Hotel* dipimpin oleh seorang Dewan Manajer, dimana dibawahnya terdapat seorang *general manager* yang juga merupakan atasan dari *resident manager*. *Resident manager* bertanggung jawab atas tujuh sub divisi, mulai dari divisi *Human Resource Director* (bagian sumber daya manusia), divisi *Chief Engineer* (bagian insinyur), divisi *controller*, divisi *Security Director* (bagian keamanan), divisi *Food & Beverage Director* (bagian makanan dan minuman serta koki), divisi *Director of Marketing and Sales* (bagian pemasaran dan penjualan), serta divisi *Room Division Manager* (bagian kelas kamar serta pelayanannya).



Bagan 2.1 Struktur manajemen *Grand Sovia Hotel*

Sumber : data penulis (2015)

#### 2.1.9.4 *Grand Sovia Hotel Dokumentasi*

*Grand Sovia Hotel* Bandung merupakan hotel yang baru dan telah berdiri selama kurang lebih satu tahun. Hotel yang terletak di daerah Kebon Kawung ini memiliki fasilitas layanan sesuai standard hotel berbintang 3. Sesuai dengan visinya, *Grand Sovia Hotel* menjadi salah satu hotel yang terbaik dalam tempat pertemuan dan berlibur bagi keluarga, hotel ini menyediakan berbagai macam kelas *meeting room* dan juga penunjang fasilitas yang lainnya, mulai dari fasilitas spa dan pijat, berbagai kelas kamar, *coffee shop*, *restaurant* hingga ruang serbaguna.



Gambar 2.28 Eksterior *Grand Sovia Hotel* ketika malam hari  
sumber: dokumentasi penulis (2015)



Gambar 2.29 Interior *Lobby Grand Sovia Hotel*  
sumber: dokumentasi penulis (2015)





Gambar 2.30 *Front Office Grand Sovia Hotel*  
sumber: dokumentasi penulis (2015)



Gambar 2.31 Fasilitas *lounge* kolam renang di *Grand Sovia Hotel*  
sumber: [www.grandsoviahotel.com](http://www.grandsoviahotel.com) (2015)



Gambar 2.32 Fasilitas *Restaurant* di *Grand Sovia Hotel*  
sumber: [www.grandsoviahotel.com](http://www.grandsoviahotel.com) (2015)



Gambar 2.33 Fasilitas kolam renang di *Grand Sovia Hotel*  
sumber: [www.grandsoviahotel.com](http://www.grandsoviahotel.com) (2015)



Gambar 2.34 Interior *Lounge Lobby* di *Grand Sovia Hotel*  
sumber: [www.grandsoviahotel.com](http://www.grandsoviahotel.com) (2015)



Gambar 2.35 *Big Conference Room* *Grand Sovia Hotel*  
sumber: [www.grandsoviahotel.com](http://www.grandsoviahotel.com) (2015)



Gambar 2.36 *Medium Conference Room* *Grand Sovia Hotel*  
sumber: [www.grandsoviahotel.com](http://www.grandsoviahotel.com) (2015)



Gambar 2.37 *Eksekutif Room*  
sumber: [www.grandsoviahotel.com](http://www.grandsoviahotel.com) (2015)





Gambar 2.38 *Premiere Room*

sumber: [www.grandsoviahotel.com](http://www.grandsoviahotel.com) (2015)



Gambar 2.39 *Deluxe Twin Room*

sumber: [www.grandsoviahotel.com](http://www.grandsoviahotel.com) (2015)



Gambar 2.40 *Superior King Room*

sumber: [www.grandsoviahotel.com](http://www.grandsoviahotel.com) (2015)



Gambar 2.41 *Superior Twin Room*

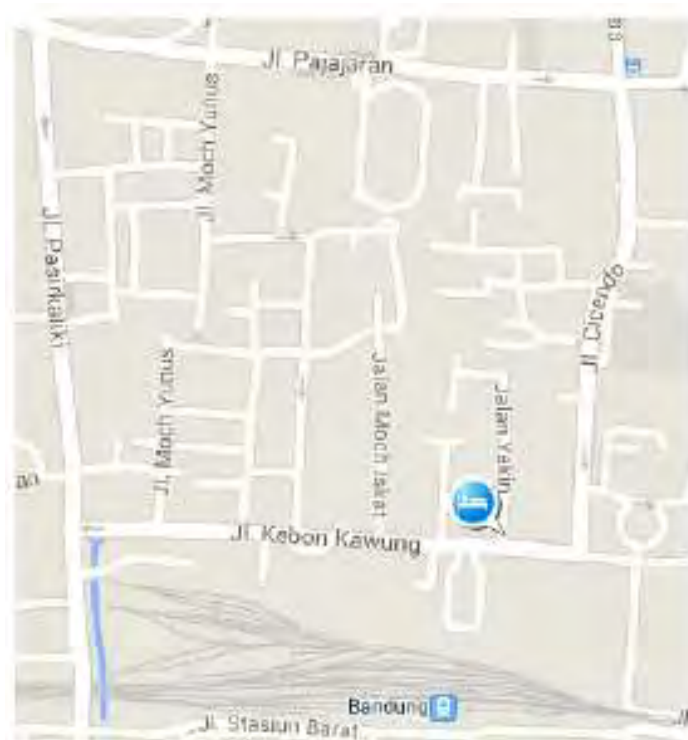
sumber: [www.grandsoviahotel.com](http://www.grandsoviahotel.com) (2015)



Gambar 2.42 *Deluxe King Room*  
sumber: [www.grandsoviahotel.com](http://www.grandsoviahotel.com) (2015)

#### 2.1.9.5 Lokasi *Grand Sovia Hotel*

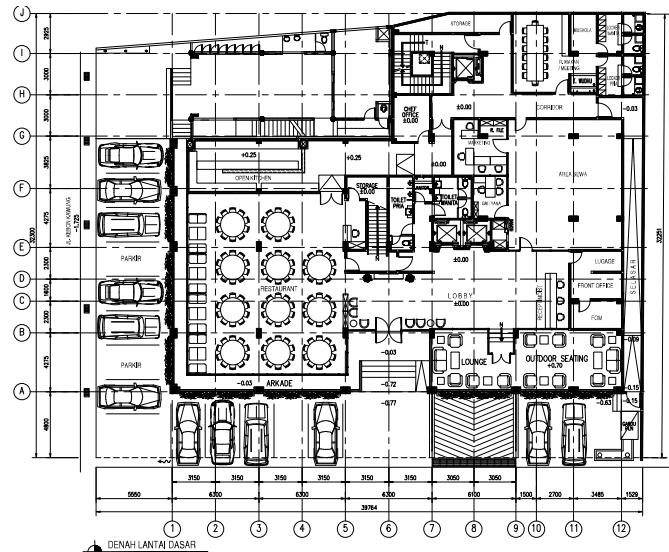
*Grand Sovia Hotel* terletak di Jalan Kebon Kawung no 16 Bandung. Hotel ini berlokasi tepat didepan Stasiun Kereta Api Bandung, dekat dengan Jalan Braga dan *Factory Outlets Area* dan juga dekat dengan Bandara Husain Sastranegara. *Grand Sovia Hotel* merupakan hotel bisnis yang berlokasi strategis dengan destinasi wisata yang ada di kota Bandung dan dapat ditempuh dengan berjalan kaki.



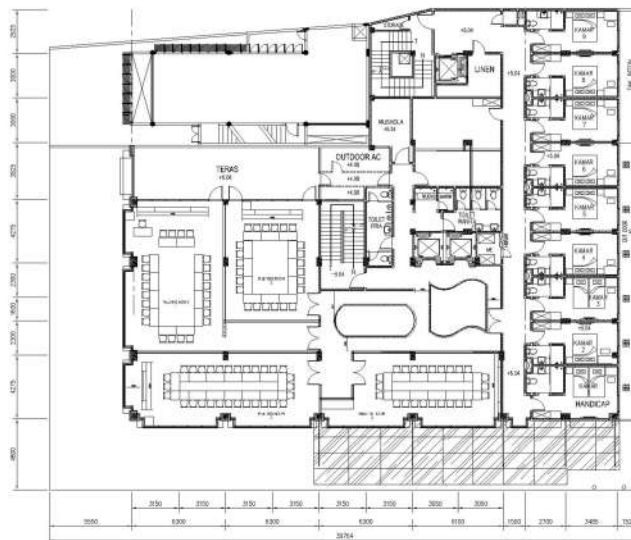
Gambar 2.43 Denah lokasi *Grand Sovia Hotel* Bandung  
sumber: [www.grandsoviahotel.com](http://www.grandsoviahotel.com) (2015)

### 2.1.9.6 *Grand Sovia Hotel Eksisting*

Berikut adalah eksisting *Grand Sovia Hotel* yang ada di Bandung. Di eksisting hotel lantai 1 ini lebih memaksimalkan kuantitas pengunjung terlihat dari penyusunan meja makan di restoran . dan juga banyaknya kursi duduk di area *lobby* dan lounge.



Gambar 2.44 Eksisting Lantai 1 *Grand Sovia Hotel* Bandung  
sumber: data penulis (2015)



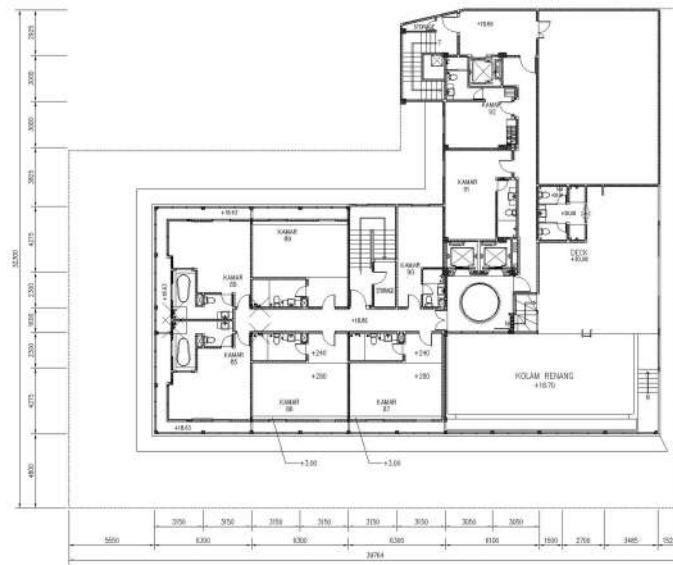
Gambar 2.45 Eksisting Lantai 2 *Grand Sovia Hotel* Bandung  
sumber: data penulis (2015)



Gambar 2.46 Eksisting Lantai 3 *Grand Sovia Hotel Bandung*  
sumber: data penulis (2015)



Gambar 2.47 Eksisting Lantai 4 *Grand Sovia Hotel Bandung*  
sumber: data penulis (2015)



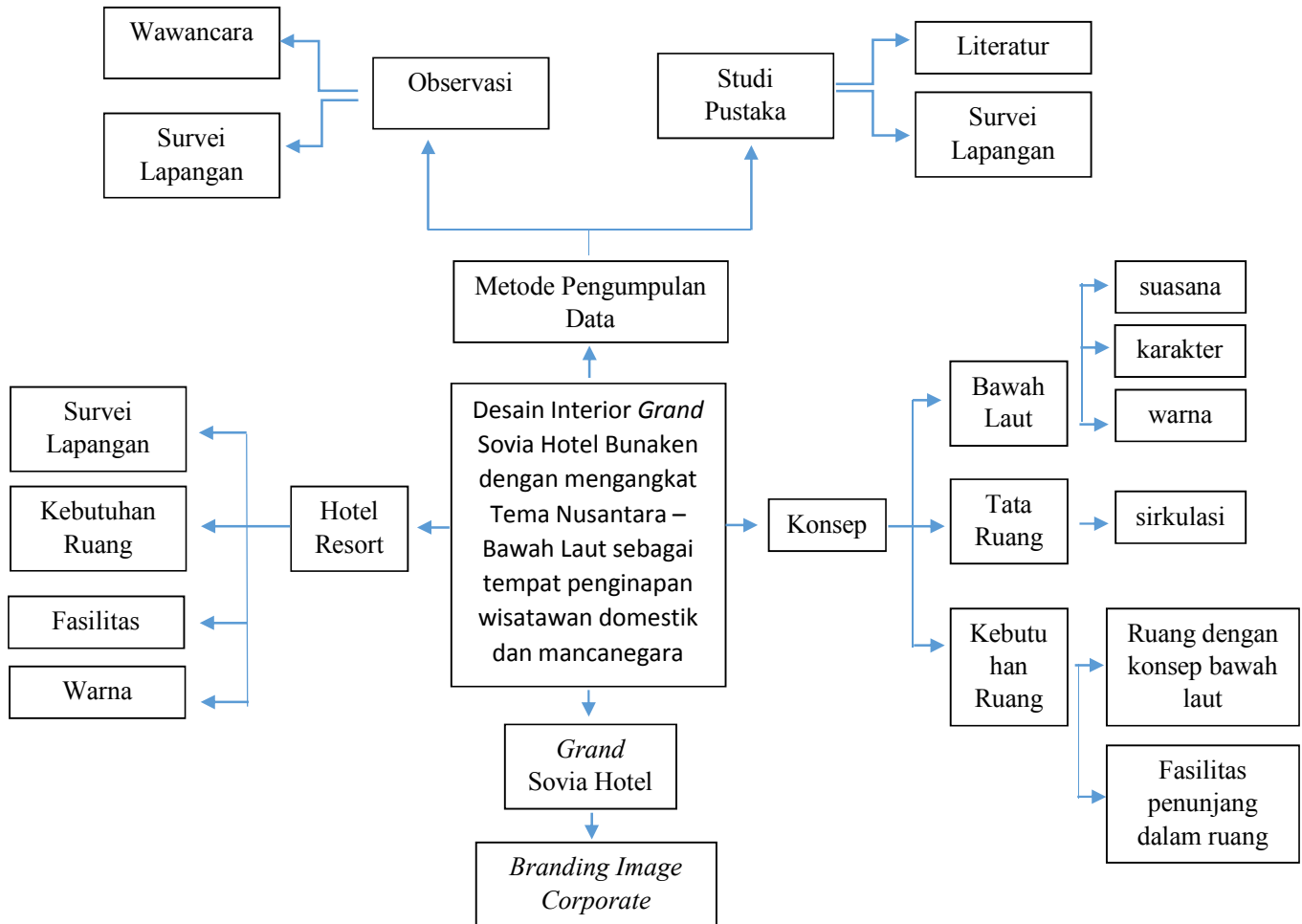
Gambar 2.48 Eksisting Lantai 5 *Grand Sovia Hotel Bandung*  
sumber: data penulis (2015)

## BAB III

### METODOLOGI DESAIN

#### 3.1 Metode Desain

##### 3.1.1 Mind Mapping



Bagan 3.1 Mind Mapping Metodologi Desain  
sumber: data penulis (2015)

### 3.1.2 Metodologi Desain

#### Introduction Step



## Design Output

Bagan 3.2 Proses metodologi desain  
sumber: data penulis (2015)

### 3.1.3 Tahap Pengumpulan Data

#### 3.1.3.1 Data Primer

##### 1. Wawancara

Pada wawancara ini untuk mengetahui dan memperoleh data tentang :

- Sejarah berdirinya *Grand Sovia Hotel* serta menganalisis tentang standar-standar yang akan dijadikan sebagai bahan pertimbangan.
- Menganalisis *corporate identity* serta mengetahui sejarah dan harapan serta fasilitas apa yang dibutuhkan.

## 2. *Survey*

*Survey* ini dilakukan untuk mengetahui kondisi mengenai *Grand Sovia Hotel* yang sebenarnya, sehingga dapat memperoleh gambaran tentang eksisting, serta menganalisa desain interiornya.

Pada saat *survey* juga dilakukan pengambilan data primer berupa pembagian kuesioner secara langsung dalam penelitian lapangan kepada para pengunjung dan pengelola atau karyawan hotel *Bromo View and Restaurant*, dalam hal untuk mengetahui tingkat kepuasan mengenai fasilitas dan interior dan harapan berkaitan dengan peningkatan mutu rancangan *Grand Sovia Hotel Bunaken*.

### 3.1.3.2 Data Sekunder

#### 1. Studi Literatur

Studi literatur ini merupakan studi kasus yang diperoleh dari data sekunder yakni data dari perusahaan, literatur, internet dan majalah berkenaan tentang :

- a. Pengertian Nusantara Bawah Laut.
- b. Penjabaran konten Bunaken.
- c. *Company Profile Grand Sovia Hotel Bunaken*.
- d. Hotel bintang tiga berkaitan dengan persyaratan fisik atau kriteria fasilitas hotel, organisasi fungsional hotel , karakter pengunjung hotel, jenis dan fasilitas standar tamu.
- e. Hotel bisnis berkaitan dengan pengertian hotel bisnis, perkembangan hotel bisnis secara umum, karakteristik hotel bisnis dan karakter tamu hotel bisnis.
- f. *Restaurant* sebagai fasilitas pendukung utama dari sebuah hotel berkaitan dengan pengertian restoran, klasifikasi restoran dan kebutuhan ruangan pada restoran.
- g. Anthropometri dan Ergonomi berkaitan dengan faktor-faktor seperti panjang dari suatu dimensi tubuh baik dalam posisi statis maupun dinamis untuk mendapatkan



suatu perancangan yang optimum dari suatu ruang dan fasilitas akomodasi.

Data-data primer yang diperoleh di lapangan akan dibandingkan dengan data sekunder yang diperoleh dari literatur. Data-data tersebut kemudian dianalisa sehingga akan diperoleh kesimpulan yang menjadi dasar untuk menentukan konsep desain.

### 3.1.4 Tahap Analisa Data

Analisa data yang digunakan adalah

1. Analisa kuesioner. Adapun tahapan analisa kuesioner adalah :
  - a. Menentukan jumlah minimal masing-masing *sample* yakni pengunjung dan karyawan yang akan dijadikan responden kuesioner dengan metode (rumus) *Slovin*.
  - b. Penghitungan kuesioner dalam bentuk skala *likert* dengan metode SPSS.
  - c. Pembuatan diagram untuk mengetahui rangkuman hasil penghitungan kuesioner.
2. Langkah kedua menganalisa adalah dengan cara menggunakan metode *image board*. Metode *image board* merupakan teknik menyelidiki sejumlah *image* (sumber *image* bebas) dengan kriteria besar tertentu untuk memperoleh kriteria rancangan yang lebih detail. Kriteria kecil yang didapatkan adalah berupa elemen-elemen desain yang dimiliki suatu obyek.

Adapun tahapan metode *image board* adalah :

- a. Mencari tema/obyek interior Tema atau variabel adalah bagaimana menerapkan konsep bawah laut kedalam sebuah interior dengan mencari foto hotel yang menerapkan konsep yang sama.
- b. Mencari kata-kata penting (utama) dari tema tersebut berupa kata sifat. Kata-kata penting yang bisa didapatkan dari nuansa bawah laut.

- c. Mencari asal gambar yang mencerminkan asal kata sifat yang diperoleh. Pada tahapan ini merumuskan gambar yang berasal atau mendukung kriteria dari kata sifat tersebut.
- d. Mencari gambar sesuai asal gambar dan tema yang telah dipilih. Pada tahapan ini mengumpulkan gambar-gambar yang berkaitan dengan karakter Bunaken.
- e. Mengelompokkan gambar sesuai asal gambarnya. Meletakkan gambar di papan secara berkelompok untuk memudahkan mendapat karakter terkuat.
- f. Merumuskan kriteria rancangan interior sesuai karakter yang paling kuat pada gambar yang diperoleh.
- g. Menghasilkan tema (konsep) desain interior.

(Sumber : Wardhana, 2012)

### 3.1.5 Analisa Hasil Observasi

Pada langkah analisa hasil observasi adalah menganalisa mengenai:

- a. Hasil Wawancara
- b. Studi Eksisting *Grand Sovia Hotel*

(halaman ini sengaja dikosongkan)

## BAB IV

### KONSEP DESAIN

#### 4.1 Obyek Desain

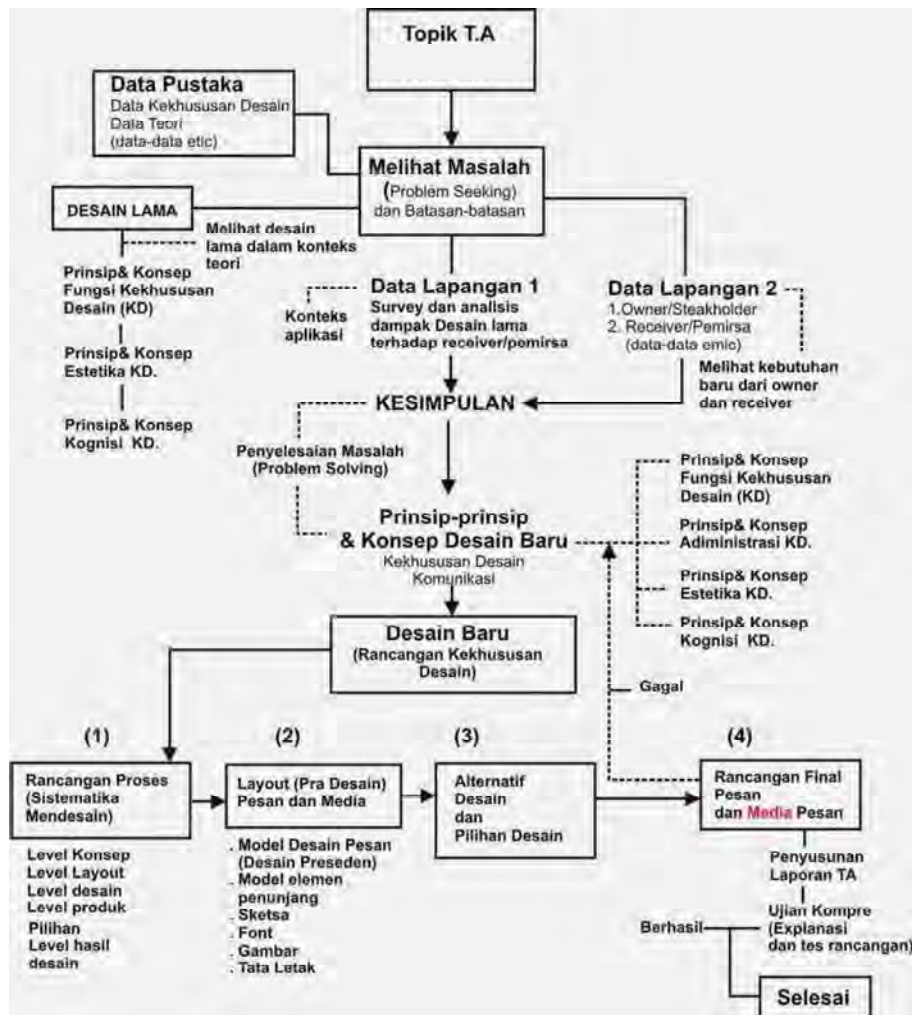
Obyek desain yang diambil adalah hotel bintang 3 dan merupakan hotel *resort* dimana dalam sebuah ruang, *lobby*, kamar memiliki standar dan fasilitas yang dibutuhkan bagi pengunjung. Data-data yang telah dianalisa, dikumpulkan sehingga akan diperoleh kesimpulan yang menjadi dasar untuk menentukan konsep rancangan.



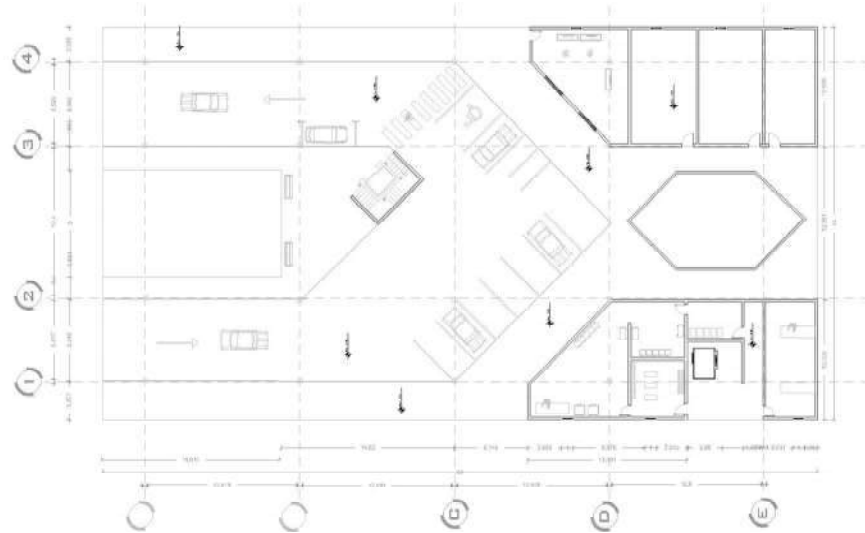
Bagan 4.1 Mind Mapping Obyek Desain  
sumber: data penulis (2015)

## 4.2 Metode Perancangan

Metode rancangan merupakan analisa dari korelasi antara pertanyaan dan tujuan. Dari poin tersebut muncul beberapa *keyword* yakni ide rancangan yang akan disimpulkan kembali menjadi konsep rancangan berupa gambaran tema style di obyek yang dirancang, yaitu *Grand Sovia Hotel* Bandung. Kemudian dengan mempertimbangkan lokasi baru di daerah Bunaken maka konsep desain dikembangkan kembali sesuai dengan tema namun tetap membawa *image Grand Sovia Hotel*.



Bagan 4.2 Metodologi Perancangan Desain  
sumber: data penulis (2015)

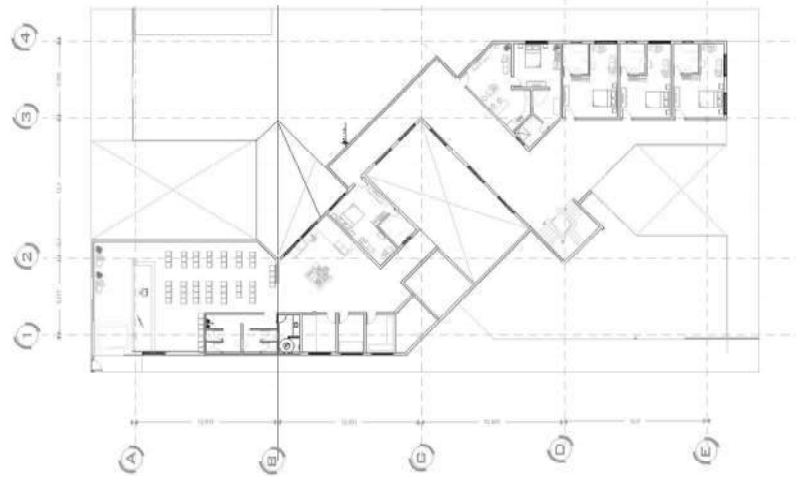




Gambar 4.3 Denah Lantai 2  
sumber: data penulis (2015)



Gambar 4.4 Denah Lantai 3  
sumber: data penulis (2015)



Gambar 4.5 Denah Lantai 4

sumber: data penulis (2015)

Area yang akan didesain dari ke empat denah tersebut adalah area *lobby* dan *shopping district* di lantai 1 dan juga kamar *deluxe* di lantai 2. Nantinya yang akan digunakan untuk matriks dan *bubble diagram* adalah lantai 1 yang berhubungan dengan lantai 2.

#### 4.4 *Zooning Area*

*Zooning Area* merupakan proses desain dimana sirkulasi, privasi dan koneksi antar ruang diatur sebaik mungkin agar menghasilkan desain yang nyaman didalamnya. Fokus area *Zooning* ditempatkan pada lantai 1 mulai dari *lobby* hingga *lounge*. Sedangkan untuk lantai 2 hingga lantai 4 hanyalah *Zooning* antar ruang kecuali kamar.







#### 4.4.1 Zooning Lantai 1



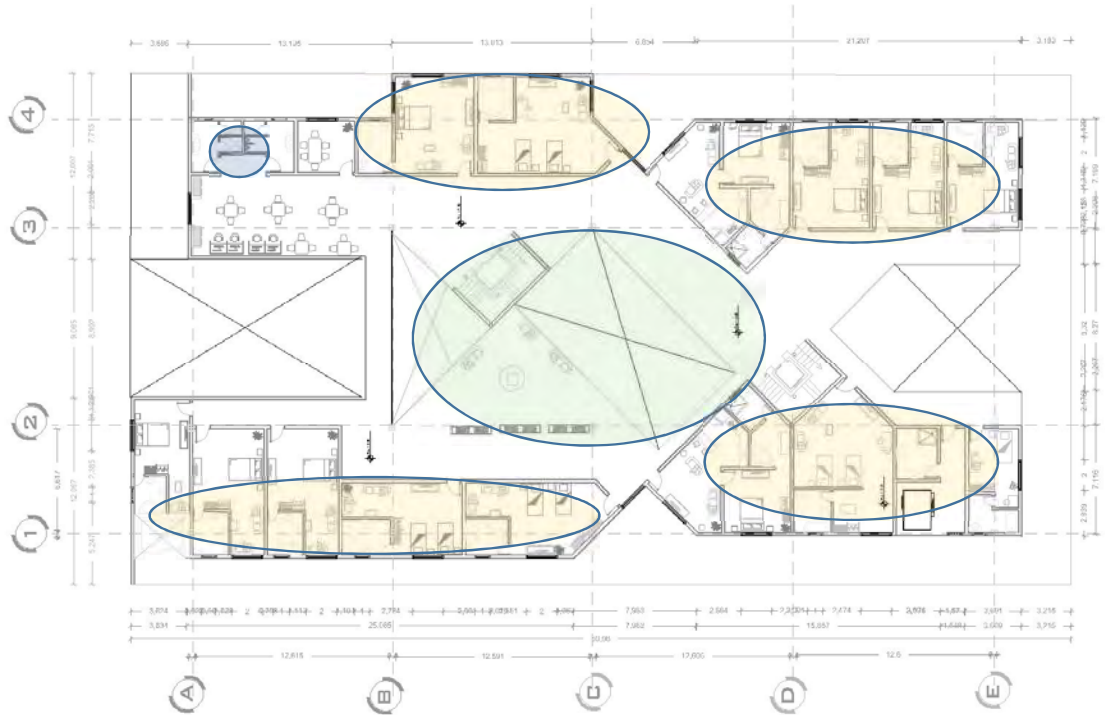
Gambar 4.6 Zooning Lantai 1  
sumber: data penulis (2015)

##### Keterangan :

-  Area Privat
-  Area Publik
-  Area Semi Publik
-  Area Servis





Penjelasan untuk denah diatas. Area privat dilantai satu meliputi *office* dan dapur *restaurant*. Untuk area publik pada lantai 1 meliputi *lobby*, *restaurant*, *lounge* dan *hall*. Untuk area semi publik meliputi *gym*, *spa* and *sauna*, dan *mini library*. Kemudian untuk area servis terletak dibeberapa tempat seperti *office*, *restaurant*, *lounge*, *bar* dan dapur.

#### 4.4.2 Zooning Lantai 2



Gambar 4.7 Zooning Lantai 2  
sumber: data penulis (2015)

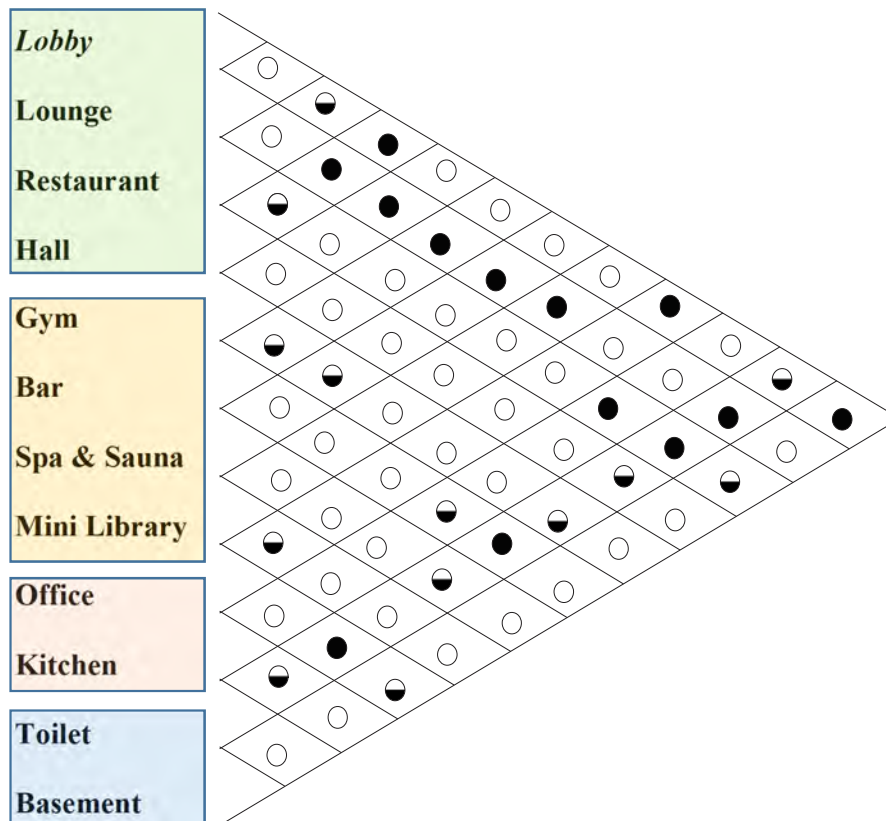
##### Keterangan :

-  Area Privat
-  Area Publik
-  Area Semi Publik
-  Area Servis

Penjelasan untuk denah diatas. Area privat dilantai dua tidak ada karena lantai dua digunakan untuk fasilitas kamar dan *net café* saja. Untuk area publik pada lantai 2 meliputi *lounge* dan *hall* dan juga *net café* . Untuk area semi publik secara keseluruhan adalah kamar. Kamar bersifat semi public karena ada sifat privasi bagi setiap pengunjung kamar. Kemudian untuk area servis terletak di setiap kamar dalam lantai 2 dan juga disamping *net café*.

## 4.5 Analisa Hubungan Ruang

### 4.5.1 Matriks Hubungan Antar Ruang

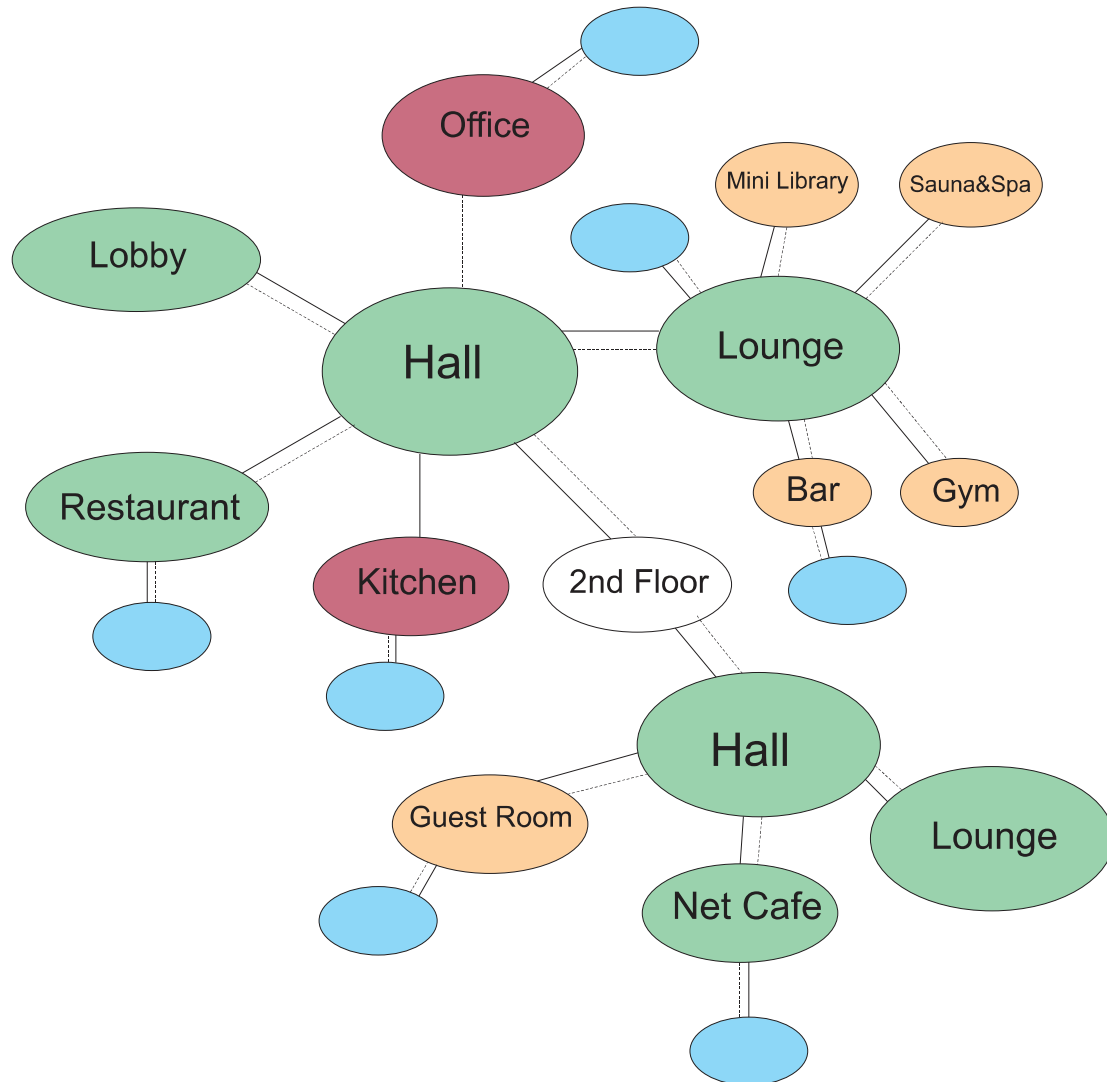


Bagan 4.3 Matriks hubungan antar ruang  
sumber: data penulis (2015)

#### Keterangan

- Area Privat
- Area Publik
- Area Semi Publik
- Area Servis
- Harus ada hubungan
- ◐ Sebaiknya ada hubungan
- Tidak ada hubungan

### 4.5.2 Bubble Diagram



Bagan 4.4 *Bubble Diagram*  
sumber: data penulis (2015)

**Keterangan :**

Area Privat

Area Publik

Area Semi Publik

Area Servis

Sirkulasi Karyawan

Sirkulasi Pengunjung

## 4.6 Analisa Kebutuhan Ruang

Area	Activity	Furniture	Amount	Unit	Dimension (cm)	Requirement For Furniture (m2)/Area	ratio		total space (m2)
							furniture	circulation	
Lobby	receiving guests	Lobby Desk	1.00	pcs	89 x 250	2.23	1.00	3.00	6.68
	the waiting room	Double Seat Sofa	4.00	pcs	50 x 170	3.40	1.00	5.00	17.00
		Table	4.00	pcs	50 x 50	1.00	1.00	3.00	3.00
	information center	Chair	1.00	pcs	50 x 55	0.28	1.00	5.00	1.38
		Table	1.00	pcs	45 x 120	0.54	1.00	3.00	1.62
Lobby Deck	chit-chat	Single Seat Sofa	8.00	pcs	50 x 90	3.60	1.00	5.00	18.00
	relax	Double Seat Sofa	4.00	pcs	50 x 170	3.40	1.00	5.00	17.00
		Table	4.00	pcs	50 x 70	1.40	1.00	5.00	7.00
	reading magazines or news paper	Bookcase / rack	2.00	pcs	40 x 100	0.80	1.00	5.00	4.00
Restaurant	eating	Chair	60.00	pcs	50 x 55	16.50	1.00	8.00	132.00
		Table	15.00	pcs	80 x 80	9.60	1.00	5.00	48.00
	serving food	Table	1.00	Pcs	80 x 350	2.80	1.00	8.00	22.40
Conference Room	meeting	Chair	120.00	pcs	50 x 55	33.00	1.00	8.00	264.00
		Table	15.00	pcs	60 x 220	19.80	1.00	5.00	99.00
		Projector Shelf	3.00	set	50 x 200	3.00	1.00	5.00	15.00
								area	656.07
								circulation	262.43
								total space	918.50

Tabel 4.1 Analisa Kebutuhan Ruang

Berikut adalah analisa kebutuhan ruang yang diambil dari eksisting yang lama. Analisa ini digunakan untuk menentukan seberapa luas area yang dibutuhkan untuk memenuhi kebutuhan dalam ruangan tersebut. Dalam tabel ini dikhususkan pada area *lobby* dan *lobby deck* sebagai pengganti hall.

## 4.7 Analisa Pengguna

Seperti yang dibahas pada literatur di awal. Pengguna hotel *resort* tentunya memiliki karakter dan sifat tersendiri. Namun tidak jarang juga pengunjung hotel *resort* memiliki karakter yang sama. Oleh sebab itu, kami menganalisa secara umum bagaimana pengunjung hotel secara luas berdasarkan latar belakang pada bab awal.

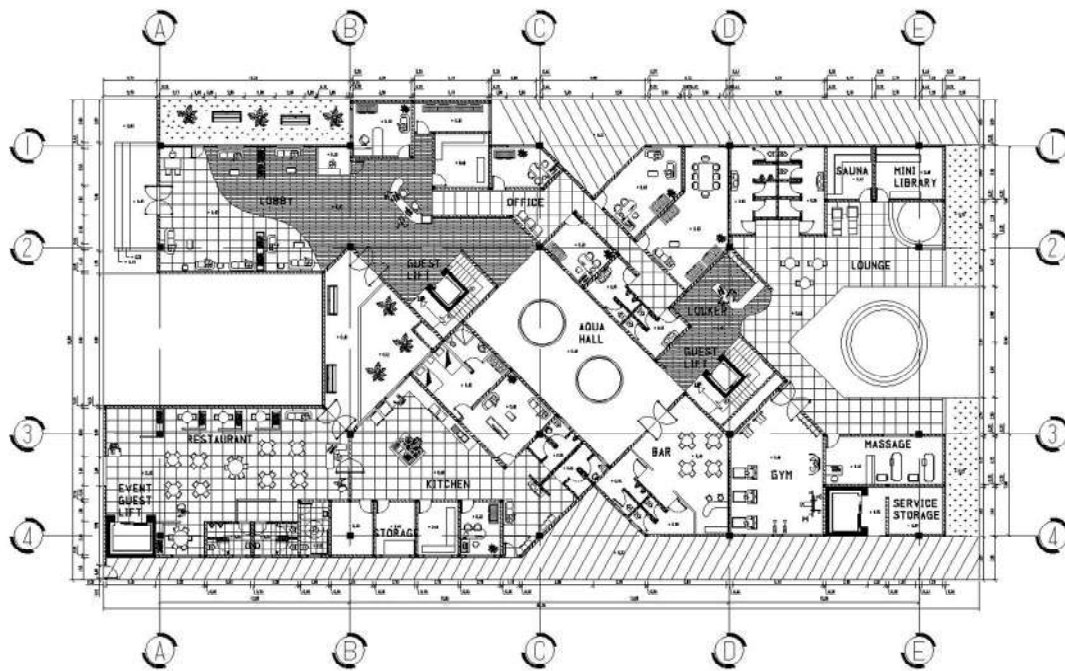


Bagan 4.5 Analisa Pengguna  
sumber: data penulis (2015)

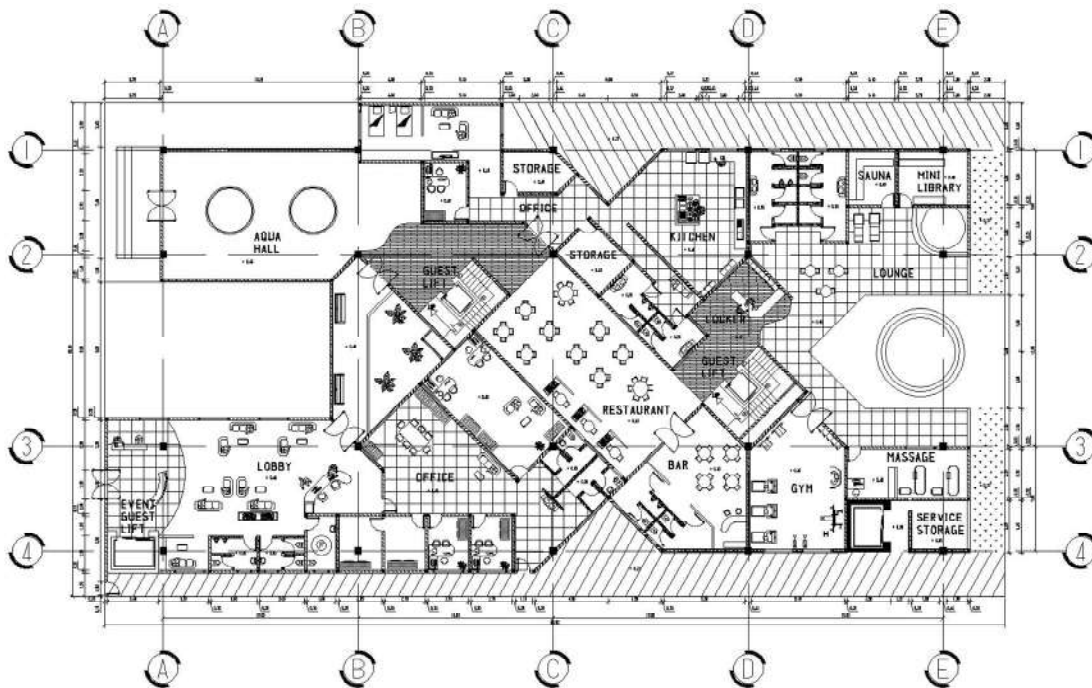
## 4.8 Alternatif Denah

Alternatif desain merupakan proses untuk mencapai desain akhir yang sesuai dengan tujuan dan sesuai dengan konsep yang ingin dicapai. Beberapa alternatif desain dibuat agar dapat menjadi bahan pertimbangan untuk mengoreksi kelebihan dan kekurangan dalam perencanaan.

Berikut adalah alternatif yang telah dibuat berdasarkan denah baru yang digunakan sebagai eksisting *Grand Sovia Hotel Bunaken*.

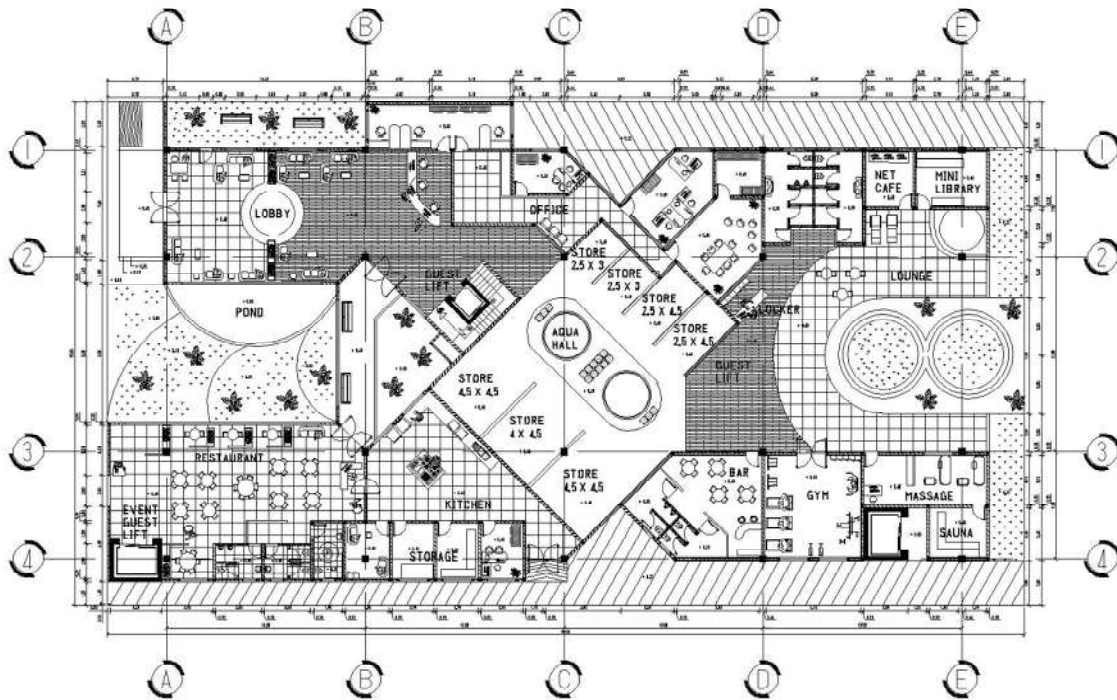


Gambar 4.8 Denah Alternatif 1  
sumber: data penulis (2015)



Gambar 4.9 Denah Alternatif 2  
sumber: data penulis (2015)





Gambar 4.10 Denah Alternatif 3  
sumber: data penulis (2015)

#### 4.8.1 Weighted Method

Criteria / Goals					Result	Rank	Mark	Relative Weight
Minimalist	Concept	Circulation	Zoning					
Minimalist	0	0	1		1	III	6	0.24
Concept	1	1	1		3	I	8	0.32
Circulation	1	0	1		2	II	7	0.28
Zoning	0	0	0		0	IV	4	0.16
Overall Value							25	1

#### Keterangan:

1 = Lebih Penting

0 = Tidak Lebih Penting

Range mark : 1 – 10

Very Good = 8 – 10

Good = 5 - 7

Poor = 0 - 4

Criteria	Weight	Parameter	Alternatif 1			Alternatif 2			Alternatif 3		
			Magnitude	Score	Value	Magnitude	Score	Value	Magnitude	Score	Value
Minimalist	0.24	the basic minimalism at the hotel	Poor	6	1.44	Good	7	1.68	Good	7	1.68
Concept	0.32	The theme applied on layout	Good	7	2.24	Good	7	2.24	Very Good	8	2.56
Circulation	0.28	Standart circulation and anthropometric at Hotel	Poor	6	1.68	Poor	6	1.68	Very Good	8	2.24
Zoning	0.16	Location and area splitting to make an easy acces	Good	7	1.12	Very Good	8	1.28	Very Good	8	1.28
Overall				26	6.48		28	6.88		31	7.76

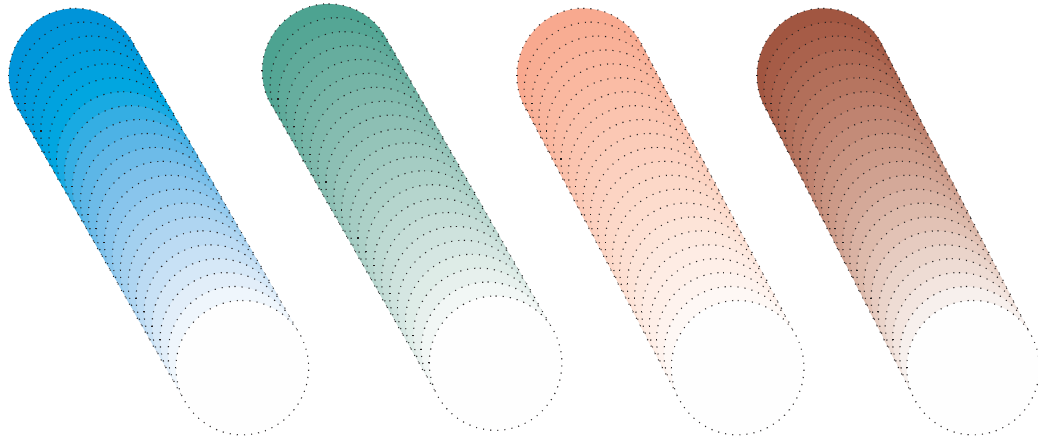
Tabel 4.2 Weighted Method  
sumber: data penulis (2015)



## 4.9 Konsep

### 4.9.1 Konsep Warna

Penggunaan warna yang akan digunakan adalah warna-warna alam yang mewakili konsep bawah laut seperti biru, hijau, coklat dan krem.



Gambar 4.11 Warna alam yang akan digunakan dalam konsep bawah laut

Selanjutnya untuk warna corporate adalah warna hitam yang dominan, warna hijau putih dan merah menjadi aksen yang digunakan pada salah satu huruf pada logo hotel.



Gambar 4.12 Warna yang diambil dari logo *Grand Sovia Hotel*

#### 4.9.2 Konsep Lantai

Untuk konsep lantai, material yang akan digunakan pada lantai ada 3 jenis yaitu karpet, granit dan parket. Untuk granit digunakan di area yang luas seperti *lobby*, *hall* dan *lounge*. Dan juga di area seperti *lobby* dan *lounge* terdapat kombinasi parket yang digunakan sebagai pemberi suasana berbeda pada setiap area atau *atmosphere* agar setiap area memiliki kesan yang berbeda namun tetap dalam satu konsep. Dan karpet digunakan pada area tertentu sebagai pembatas area.



Gambar 4.13 Penggunaan Granit pada *lobby* museum  
sumber: [www.completestoneservice.com](http://www.completestoneservice.com) (2013)



Gambar 4.14 Penggunaan parket yang dikombinasikan dengan  
karpet pada area *lobby*  
sumber: [www.taftico.com](http://www.taftico.com) (2013)

### 4.9.3 Konsep Dinding

Untuk konsep dinding menggunakan konsep dinding yang dikombinasikan dengan *backdrop*. Pada umumnya saat ini *back drop* selalu diberikan tambahan *hidden lamp* sehingga suasana yang ditimbulkan lebih terasa. Pada dinding *backdrop* juga diberikan estetis berupa embos gambar laut yang terlihat timbul yang kemudian di sinari dengan *hidden lamp* agar terlihat lebih natural.



Gambar 4.15 Konsep *backdrop* dengan *hiddenlamp*  
sumber: [www.vinodesign.com](http://www.vinodesign.com) (2014)



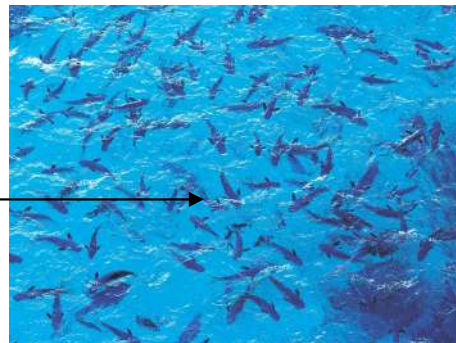
Gambar 4.16 Embos gambar laut pada *backdrop*  
sumber: [www.ciputra-uceo.net](http://www.ciputra-uceo.net) (2012)

### 4.9.4 Konsep Plafon

Konsep plafon menggunakan konsep *upceiling* dimana didalam *upceiling* terdapat gambar permukaan bawah laut sebagai pemvisualan suasana bawah laut yang dilihat dari bawah. Dan juga *hidden lamp* agar gambar embos bisa terlihat lebih menyala. Bentuk *upceiling* didominasi dengan bentuk lingkaran. Konsep ini diterapkan di area *lobby*. Untuk area kamar ceiling dibuat *flat* tanpa ornament agar kesan minimalis tetap ada. Material yang digunakan pada kedua area tersebut berbahan dasar gypsum.



Gambar 4.17 Konsep *upceiling* dengan  
*hiddenlamp*  
sumber: [www.extendcreative.com](http://www.extendcreative.com) (2013)



Gambar 4.18 Embos permukaan laut yang diambil  
dari bawah sebagai estetis di *upceiling*  
sumber: [www.pixshark.com](http://www.pixshark.com) (2010)

#### 4.9.5 Konsep Pencahayaan

Selain menggunakan pencahayaan alami, *Grand Sovia Hotel* juga menggunakan pencahayaan buatan sebagai elemen cahaya pemberi suasana dalam ruangan. Pencahayaan general disetiap ruangan menggunakan konsep *downlight* Kemudian juga pencahayaan menggunakan *hidden lamp* yang terletak di beberapa area dan juga di bidang arsitektur untuk memberi suasana.



Gambar 4.19 *Downlight* digunakan  
sebagai *general lamp*  
sumber: [www.econext.us](http://www.econext.us) (2014)

#### 4.9.6 Konsep Elemen Estetis

Untuk elemen estetis menggunakan konsep terumbu karang yang dijadikan sebagai elemen estetis didalam ruangan. Selain itu embos gambar bawah laut dan permukaan laut juga digunakan sebagai elemen estetis di beberapa obyek. Aquarium juga digunakan sebagai elemen estetis untuk mendukung konsep bawah laut.



Gambar 4.20 Aquarium yang digunakan sebagai elemen estetis mendukung tema bawah laut  
sumber: [www.zoochat.com](http://www.zoochat.com) (2014)



Gambar 4.21 Terumbu Karang yang telah dikeringkan dapat digunakan sebagai elemen estetis  
sumber: [www.sayangbabel.blogspot.com](http://www.sayangbabel.blogspot.com) (2011)



#### 4.9.7 Konsep Furnitur

Untuk furnitur menggunakan konsep modern yaitu yang bersifat minimalis. Furnitur yang minimalis lebih menghemat *space* didalam ruangan. Area *lobby* didominasi dengan konsep furniture yang minimalis Sebagai tambahan juga ada furnitur yang sedikit traditional seperti bangku yang digunakan di area *hall (shopping district)*.



Gambar 4.22 Furnitur dengan bentuk minimalis  
sumber: [www.konseprumahminimalis.blogspot.com](http://www.konseprumahminimalis.blogspot.com) (2013)

#### 4.9.8 Konsep Utilitas

Untuk utilitas yang digunakan yaitu *sprinkler* sebagai pemancar air ketika ada kebakaran, *smoke detector* sebagai alarm apabila terjadi kebakaran untuk memicu *sprinkler*, *duct AC* sebagai penerus hawa dari *AC central* dan CCTV digunakan sebagai alat yang digunakan untuk mengawasi keamanan didalam hotel.



Gambar 4.23 Macam-macam utilitas kewanan yang diterapkan  
dalam konsep desain  
sumber: [www.cgtrader.com](http://www.cgtrader.com) (2014)

#### 4.9.9 Moodboard



Gambar 4.24 Moodboard desain



(halaman ini sengaja dikosongkan)

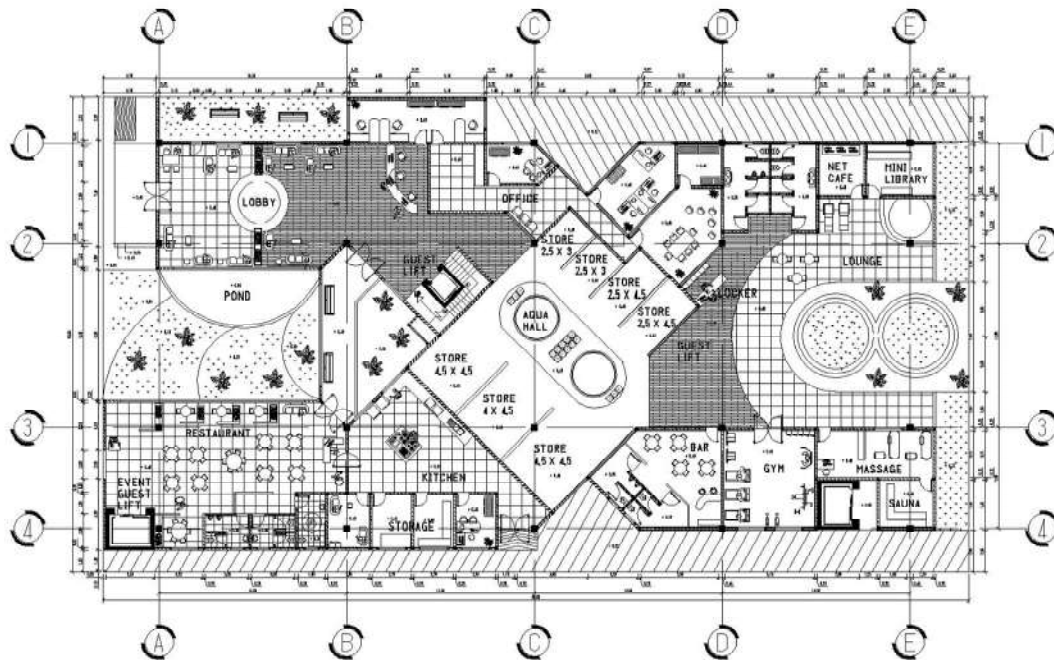
## BAB V

### DESAIN AKHIR

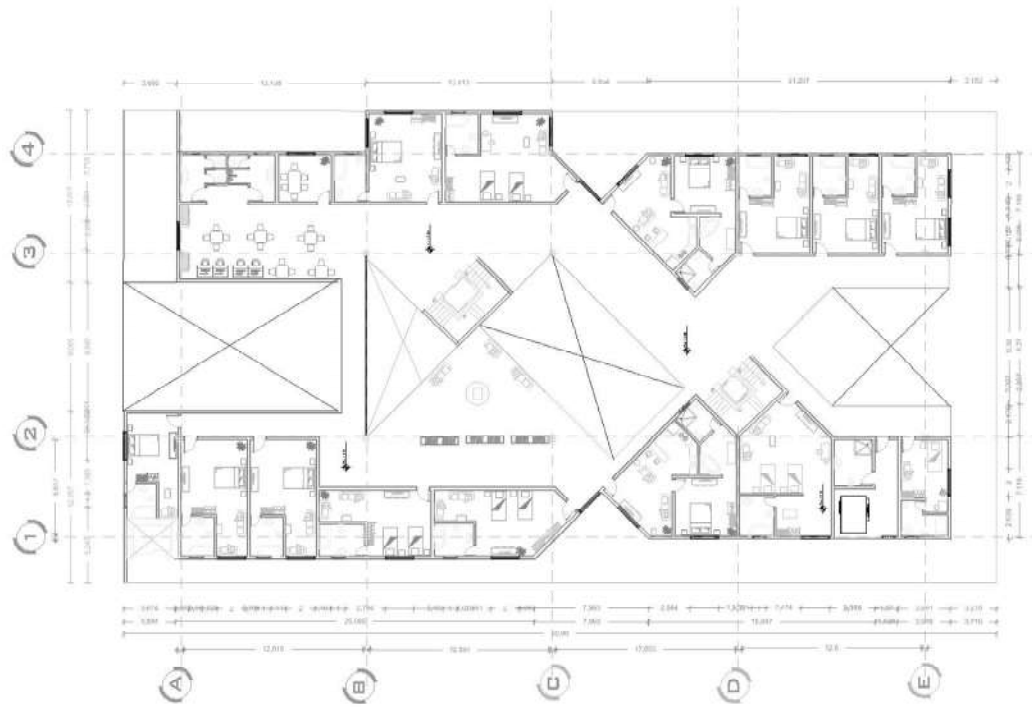
#### 5.1 Alternatif dan Ruang Terpilih

Desain akhir merupakan pengembangan desain dari beberapa alternatif yang telah mengalami perubahan dan pengembangan dari *layout* terpilih yang sesuai dengan konsep. Dalam *layout* perancangan *Grand Sovia* hotel terdapat 3 alternatif denah keseluruhan dan sebagai objek desain terdapat 3 ruang terpilih yang diambil dari alternator terpilih. Ruang terpilih untuk di desain adalah *lobby*, *hall (shopping district)* dan *deluxe room*.

##### 2.1.3 Alternatif Denah Terpilih



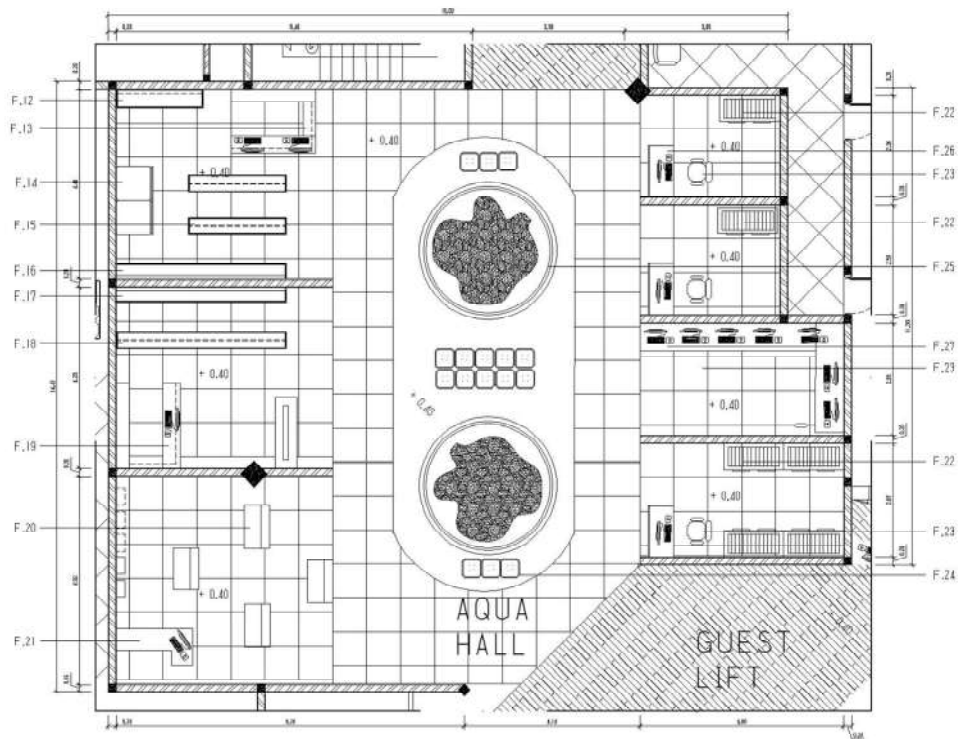
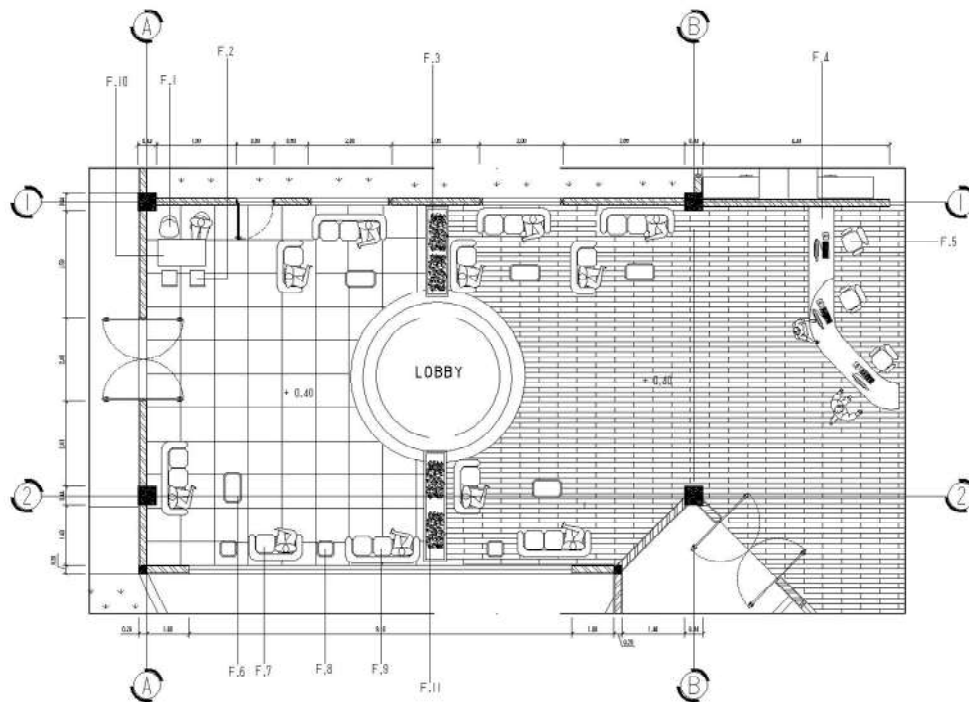
Gambar 5.1 Denah terpilih lantai 1  
sumber: data penulis (2015)

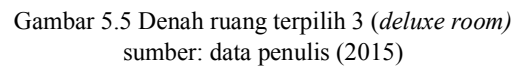


Gambar 5.2 Denah terpilih lantai 2  
sumber: data penulis (2015)

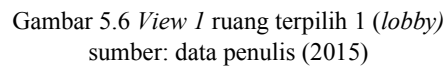
*Layout* keseluruhan merupakan pengembangan desain dari beberapa alternatif-alternatif yang mengalami perubahan sesuai dengan konsep dan analisa ruang. Seperti pada lantai 1 di area *Lobby* muncul area *shopping district* dimana didalamnya terdapat beberapa toko yang memberikan jasa dan pelayanan, Contoh : *convenient store* , PT. KAI, Traveloka dan *Gift Shop*.

Ruang tersebut merupakan hasil dari studi aktivitas dimana pengguna atau pengunjung sebagian besar adalah wisatawan yang cenderung memiliki karakteristik dan aktivitas khusus yaitu *refreshing*, berbelanja dan juga berlibur.





Setelah melakukan *finishing layout* denah ruang terpilih, maka selanjutnya memvisualkan denah terpilih dari dua dimensi menjadi tampak 3 dimensi. Berikut adalah hasil *rendering* ketiga ruang terpilih.





Gambar 5.7 *View 2* ruang terpilih 1 (*lobby*)  
sumber: data penulis (2015)



Gambar 5.8 *View 1* ruang terpilih 2 (*shopping district*)  
sumber: data penulis (2015)





Gambar 5.9 *View 2* ruang terpilih 2 (*shopping district*)  
sumber: data penulis (2015)



Gambar 5.10 *View 3* ruang terpilih 2 (*shopping district*)  
sumber: data penulis (2015)



Gambar 5.11 *View 4 ruang terpilih 2 (shopping district)*  
sumber: data penulis (2015)



Gambar 5.12 *View 1 ruang terpilih 3 (deluxe room)*  
sumber: data penulis (2015)





Gambar 5.13 *View 2* ruang terpilih 3 (*deluxe room*)  
sumber: data penulis (2015)

## BAB VI

### SARAN DAN KESIMPULAN

#### 6.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari seluruh pembahasan adalah sebagai berikut:

1. *Grand Sovia Hotel Bunaken* merupakan hotel resort dengan fasilitas bintang 3 yang merupakan pengembangan dari *Grand Sovia Hotel* yang ada di Bandung.
2. Sebagai sebuah hotel yang mengangkat konten lokal, *Grand Sovia Hotel Bunaken* di rancang untuk memenuhi masalah akomodasi di daerah Bunaken yang masih kurang.
3. Konsep secara umum yang akan digunakan pada desain interior *Grand Sovia Hotel* adalah mencoba menghadirkan konten lokal yaitu wisata bawah laut Bunaken yang menjadi daya tarik di daerah tersebut.
4. Unsur budaya yang diaplikasikan ke dalam desain interior hotel dapat melestarikan budaya, memperkenalkan budaya setempat kepada para wisatawan baik lokal maupun mancanegara, juga dapat mengembangkan sektor pariwisata dalam peningkatan mutu dan kualitas.
5. Kehadiran suatu konsep sebagai tema dalam rancangan tidak hanya untuk memenuhi kenyamanan dan keindahan saja namun akan membuat orang untuk menceritakan pengalamannya dan menjadi sebuah langkah promosi.
6. Fasilitas *shopping district* dimana diarea tersebut banyak sekali toko-toko yang memberikan jasa dan pelayanan harus ada untuk memfasilitasi kebutuhan para tamu di hotel tersebut.
7. Aktifitas dan kebutuhan pengunjung diperhatikan dan dianalisa lebih lanjut sehingga dapat menghasilkan rancangan mengenai sirkulasi dan *Zooning area* yang optimal yang dapat menunjang efektifitas dan kenyamanan pengunjung *Grand Sovia Hotel*.

## 6.2 Saran

### 6.2.1 Saran bagi Penulis dalam Mendesain

Untuk pengembangan teori dan kajian mengenai desain interior hotel, maka diberikan saran sebagai berikut:

1. Dalam mendesain interior hotel, perlu diperhatikan mengenai struktur dan konstruksi dari hotel tersebut, sehingga diperlukan sebuah pertimbangan yang matang sebelum memutuskan untuk melakukan sebuah perubahan desain yang dapat mempengaruhi struktur bangunan.
2. Budaya daerah yang terancam punah dapat menjadi inspirasi untuk mengembangkan ide-ide baru untuk meningkatkan nilai jual suatu hotel, sekaligus dapat melestarikan budaya daerah tersebut
3. Dengan mengikuti tren globalisasi yang ada pada zaman sekarang, desain akan lebih banyak diminati oleh konsumen karena gaya hidup zaman sekarang lebih modern dan banyak sekali orang yang hidup didalamnya
4. Selalu melakukan analisa secara mendalam pada kebutuhan dan keinginan konsumen sehingga segmen yang kita jadikan acuan dalam mendesain menjadi acuan yang melandasi desain yang baik.

### 6.2.2 Saran bagi Manajemen *Grand Sovia Hotel*

Dengan menggunakan konsep Nusantara – Bawah Laut maka konten dan desain yang ada di area Bunaken memiliki kesinambungan sehingga menjadi satu kesatuan tema yang dapat dirasakan oleh wisatawan. Dengan desain yang baik maka kan memikat wisatawan domestik maupun mancanegara untuk datang ke area Bunaken dan menginap di *Grand Sovia Hotel*.

## DAFTAR PUSTAKA

### BUKU :

- Parnwell E.C , Hornby AS (1991). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Penerbit Balai Pustaka. Jakarta Pusat
- Suptandar, J. Pamudji (1999). *Disain Interior : Pengantar Merencana Interior Untuk Mahasiswa Disain dan Arsitektur*. Penerbit Djambatan. Jakarta
- Panero. Julius (2003). *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*, Erlangga, Jakarta
- Nurmianto. Eko (2004). *Ergonomi Konsep Dasar Dan Aplikasinya*, Guna Widya, Surabaya.
- Nevarez. Lucinda (2015). *10 Reasons To Visit Underwater Hotels*, Kindle ebook, Kindle
- Combs. Ron (1999). *Office Design Ideas, Volume 2*. PennWell Books. Fair Lawn
- Pile. John (2005). *A history of interior design*. Laurance King Publishing. London
- Blake. Jill (2004). *First: Dekorasi (Indonesian Translate Edition)*. Octopus Publishing Group. London
- Backshall. Stephen (2003). *Indonesia (Rough Guide Indonesia)*. Rough Guides. London
- Piotrowski. Christine, Rogers, Elizabeth (2012). *Designing Commercial Interiors*. John Wiley & Sons. Singapore

### WEB:

- <http://jenishotel.info/pengertian-hotel>
- [https://id.wikipedia.org/wiki/Taman\\_Nasional\\_Bunaken](https://id.wikipedia.org/wiki/Taman_Nasional_Bunaken)
- <http://indonesia.travel/id/destination/33/bunaken>
- <https://id.wikipedia.org/wiki/Nusantara>

### JURNAL :

- Wardhana, Mahendra (2010) *RISET METODE DESAIN IMAGE BOARD GUNA MENINGKATKAN KELAYAKAN DESAIN INTERIOR*. Web: diglib.its.ac.id.

## DAFTAR PUSTAKA

### BUKU :

- Parnwell E.C , Hornby AS (1991). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Penerbit Balai Pustaka. Jakarta Pusat
- Suptandar, J. Pamudji (1999). *Disain Interior : Pengantar Merencana Interior Untuk Mahasiswa Disain dan Arsitektur*. Penerbit Djambatan. Jakarta
- Panero. Julius (2003). *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*, Erlangga, Jakarta
- Nurmianto. Eko (2004). *Ergonomi Konsep Dasar Dan Aplikasinya*, Guna Widya, Surabaya.
- Nevarez. Lucinda (2015). *10 Reasons To Visit Underwater Hotels*, Kindle ebook, Kindle
- Combs. Ron (1999). *Office Design Ideas, Volume 2*. PennWell Books. Fair Lawn
- Pile. John (2005). *A history of interior design*. Laurance King Publishing. London
- Blake. Jill (2004). *First: Dekorasi (Indonesian Translate Edition)*. Octopus Publishing Group. London
- Backshall. Stephen (2003). *Indonesia (Rough Guide Indonesia)*. Rough Guides. London
- Piotrowski. Christine, Rogers, Elizabeth (2012). *Designing Commercial Interiors*. John Wiley & Sons. Singapore

### WEB:

- <http://jenishotel.info/pengertian-hotel>
- [https://id.wikipedia.org/wiki/Taman\\_Nasional\\_Bunaken](https://id.wikipedia.org/wiki/Taman_Nasional_Bunaken)
- <http://indonesia.travel/id/destination/33/bunaken>
- <https://id.wikipedia.org/wiki/Nusantara>

### JURNAL :

- Wardhana, Mahendra (2010) *RISET METODE DESAIN IMAGE BOARD GUNA MENINGKATKAN KELAYAKAN DESAIN INTERIOR*. Web: diglib.its.ac.id.

KETERANGAN :

1. Granite Floor 80 cm x 80 cm.  
(Lobby, Kitchen, Restaurant, Lounge)
2. Parquet Floor 12 cm x 90 cm.  
(Lobby, Locker)
3. Carpet for Floor .  
(Aqua Hall)
4. Aquarium R.200 cm  
(Aqua Hall)
5. Sofa Custom 3seat 60 cm x 165 cm  
(Lobby)
6. Sofa Custom 2seat 60 cm x 135 cm  
(Lobby)

JUDUL GAMBAR

Denah Alternatif I

SKALA

1:150

NO. GAMBAR

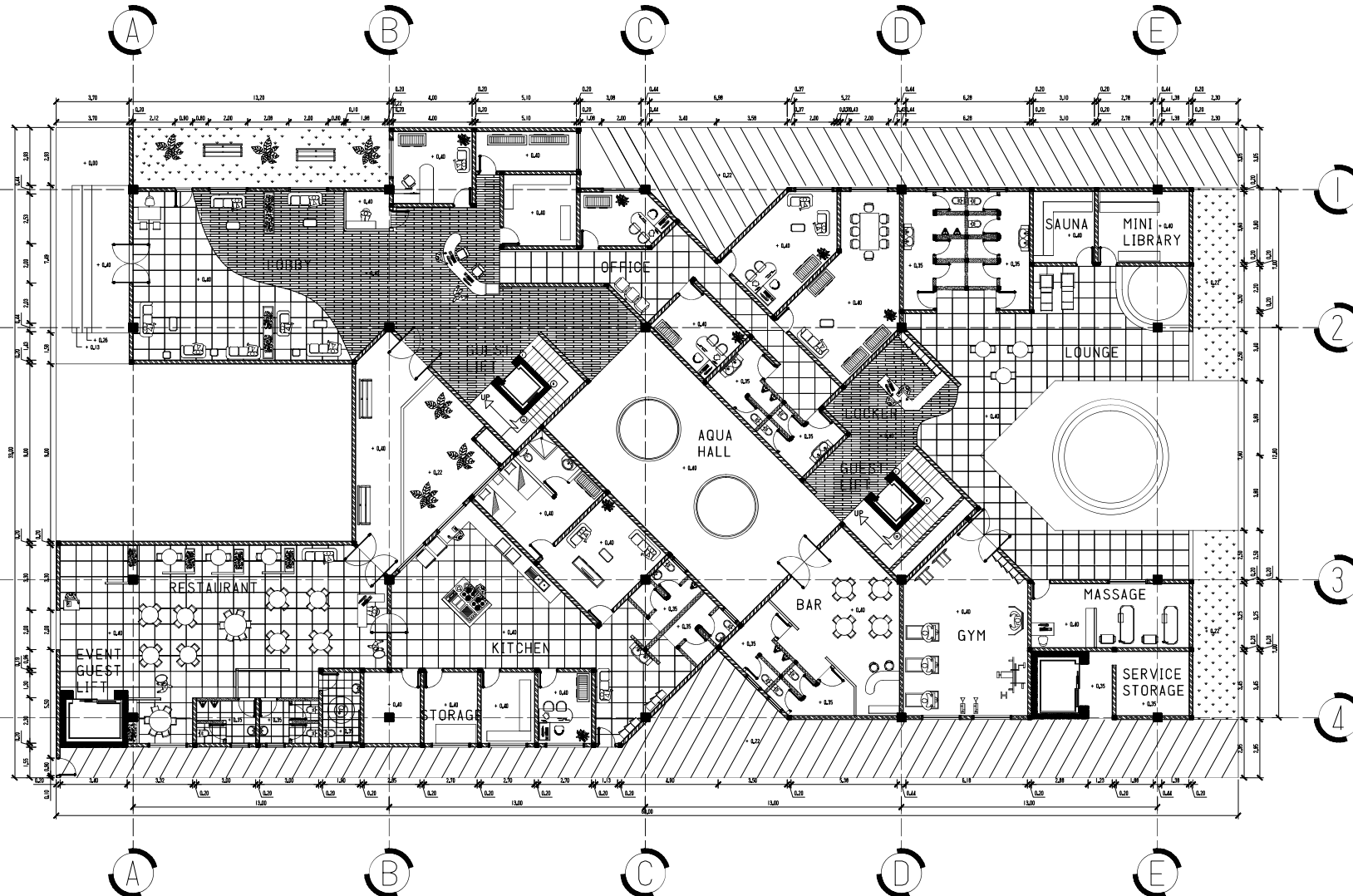
D-01

TANGGAL

1/7/2015

JUMLAH GAMBAR

35



DENAH ALTERNATIF I  
SKALA 1: 150



KETERANGAN :

1. Granite Floor 80 cm x 80 cm.  
(Lobby, Kitchen, Restaurant, Lounge, Office)
2. Parquet Floor 12 cm x 90 cm.  
(Lobby, Locker)
3. Carpet for Floor .  
(Aqua Hall, Lobby)
4. Aquarium R.200 cm  
(Aqua Hall)
5. Sofa Custom 3seat 60 cm x 165 cm  
(Lobby)
6. Sofa Custom 2seat 60 cm x 135 cm  
(Lobby)

JUDUL GAMBAR

Denah Alternatif 2

SKALA

1:150

TANGGAL

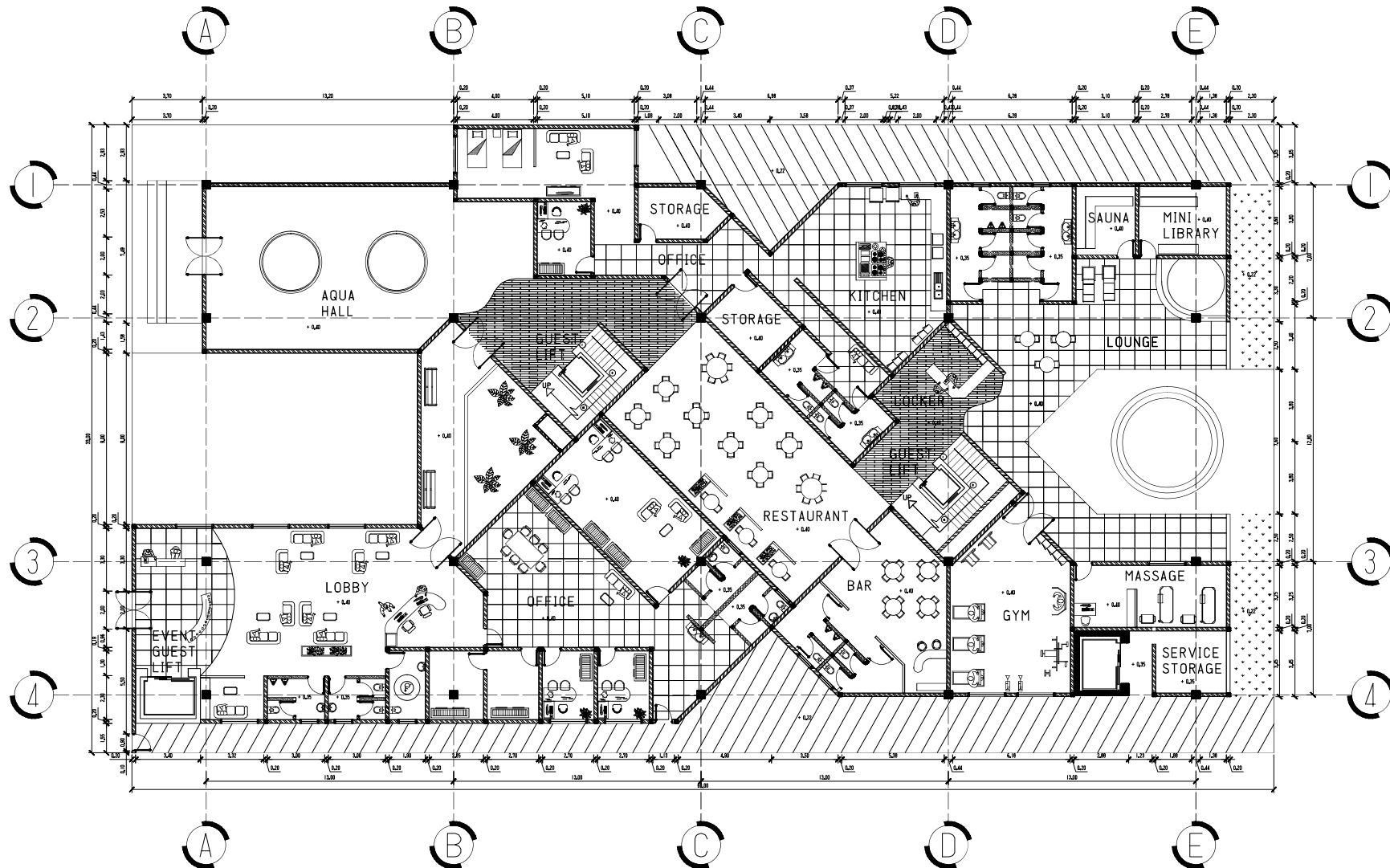
1/7/2015

NO. GAMBAR

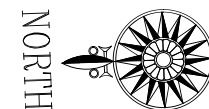
D-02

JUMLAH GAMBAR

35



DENAH ALTERNATIF 2  
SKALA 1: 150



KETERANGAN :

1. Granite Floor 80 cm x 80 cm.  
(Lobby, Kitchen, Restaurant, Lounge, Office)
2. Parquet Floor 12 cm x 90 cm.  
(Lobby, Locker)
3. Carpet for Floor .  
(Aqua Hall)
4. Aquarium R.200 cm  
(Aqua Hall)
5. Sofa Custom 3seat 60 cm x 165 cm  
(Lobby, Aqua Hall)
6. Sofa Custom 2seat 60 cm x 135 cm  
(Lobby)

JUDUL GAMBAR

Denah Alternatif 3

SKALA

1:150

NO. GAMBAR

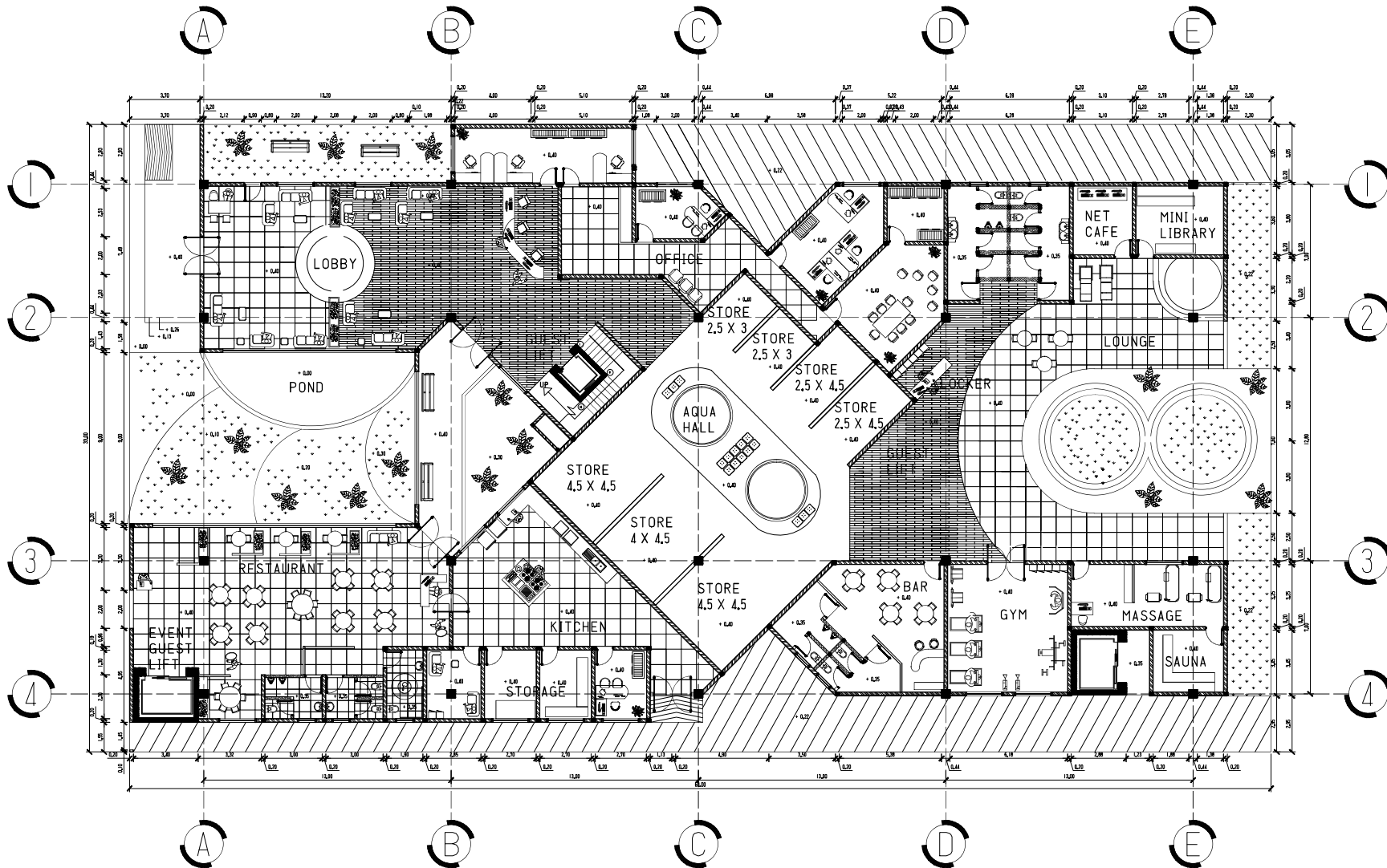
D-03

TANGGAL

1/7/2015

JUMLAH GAMBAR

35



DENAH ALTERNATIF 3  
SKALA 1: 150





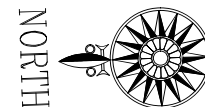
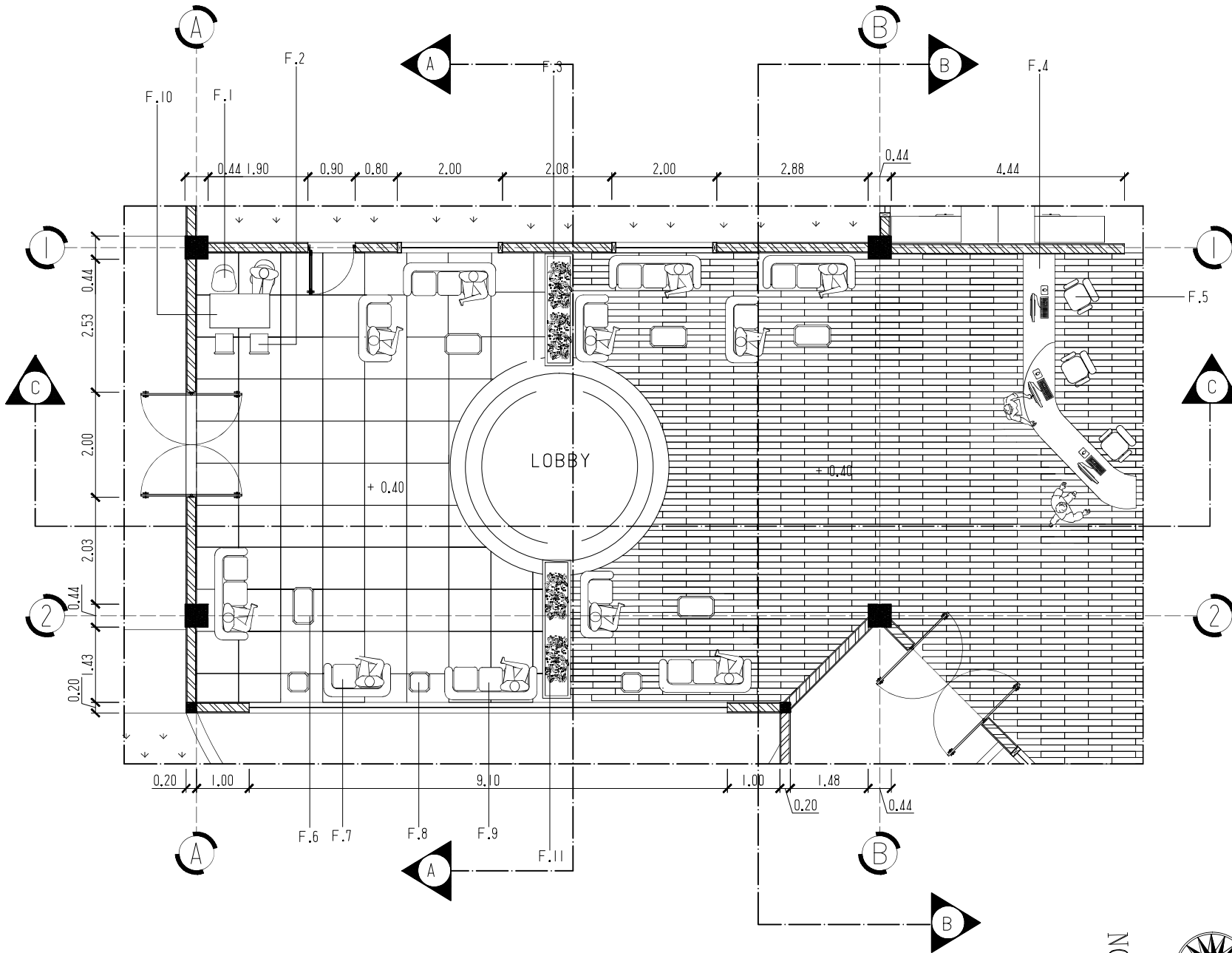
KETERANGAN :

- F.1 Kursi Security, 40 cm x 50 cm  
produk pabrik, warna hitam, bludru
- F.2 Kursi Security (tamu), 40 cm x 50 cm  
produk pabrik, warna hitam, bludru
- F.3 Aquarium Custom, 50 cm x 210 cm  
custom, warna abu abu hitam, batu alam
- F.4 Meja Resepsionis, 60 x 480 cm  
custom, warna hitam abu abu, multiplek  
finish HPL, akrilik
- F.5 Kursi Resepsionis, 50 x 50 cm  
produk pabrik, warna hitam, bludru
- F.6 Meja Lobby, 40 x 70 cm  
custom, warna coklat tua (kopi), multiplek  
finish HPL, kaca
- F.7 Sofa 2 seat, 65 x 140 cm  
custom, warna Biru tosca, velvet
- F.8 Meja Lobby (Kecil) 45 x 45 cm  
custom, warna coklat tua (kopi) multiplek  
finish HPL, kaca
- F.9 Sofa 3 seat, 65 x 185 cm  
custom, warna Biru Tosca, velvet
- F.10 Meja Security, 65 x 115 cm  
custom, warna coklat tua (kopi) multiplek  
finish HPL
- F.11 Aquarium Custom, 50 cm x 260 cm  
custom, warna abu abu hitam, batu alam

JUDUL GAMBAR

LAYOUT FURNITUR  
RUANG I

SKALA	TANGGAL
1:50	1/7/2015
NO. GAMBAR	JUMLAH GAMBAR
D-04	35



KETERANGAN :

- L.1 Lantai Granit Venus, 80 x 80 cm  
Sand Beach , warna krem , finish glossy  
L.2 Lantai Granit Venus, 80 x 80 cm  
Black Pearl , warna hitam , finish glossy  
L.3 Lantai Parket, 12 x 90 cm  
Wood Teak , warna Coklat Tua , finish dof

JUDUL GAMBAR

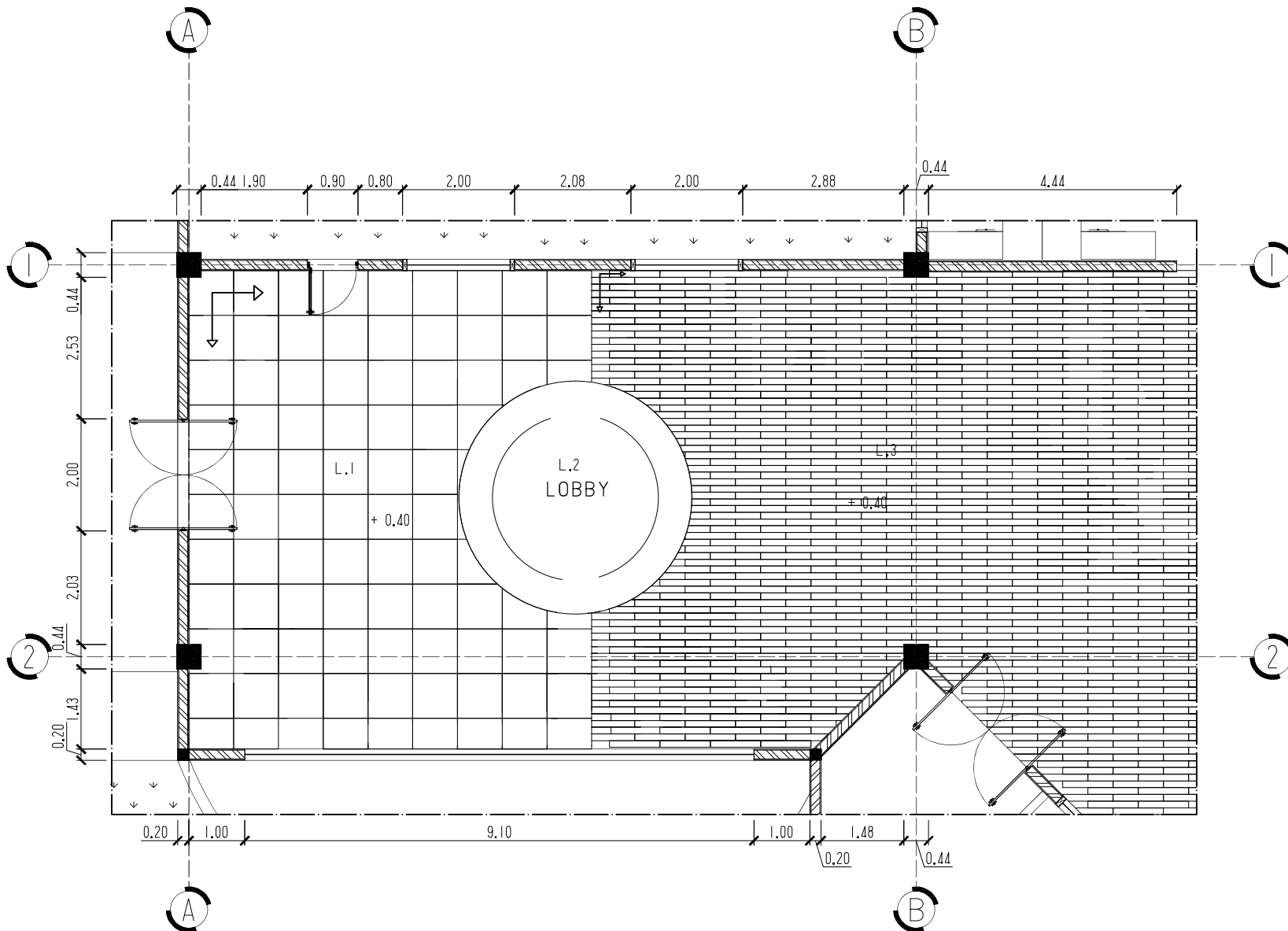
LAYOUT LANTAI RUANG I

SKALA TANGGAL

1:50 1/7/2015

NO. GAMBAR JUMLAH GAMBAR

D-05 35



KETERANGAN :

- P.1 Lampu downlight 8w phillips , warm  
white  
P.2 Sprinkle  
P.3 Diffuser Plafond , 93 x 93 cm  
P.4 Lampu downlight 8w phillips , yellow

JUDUL GAMBAR

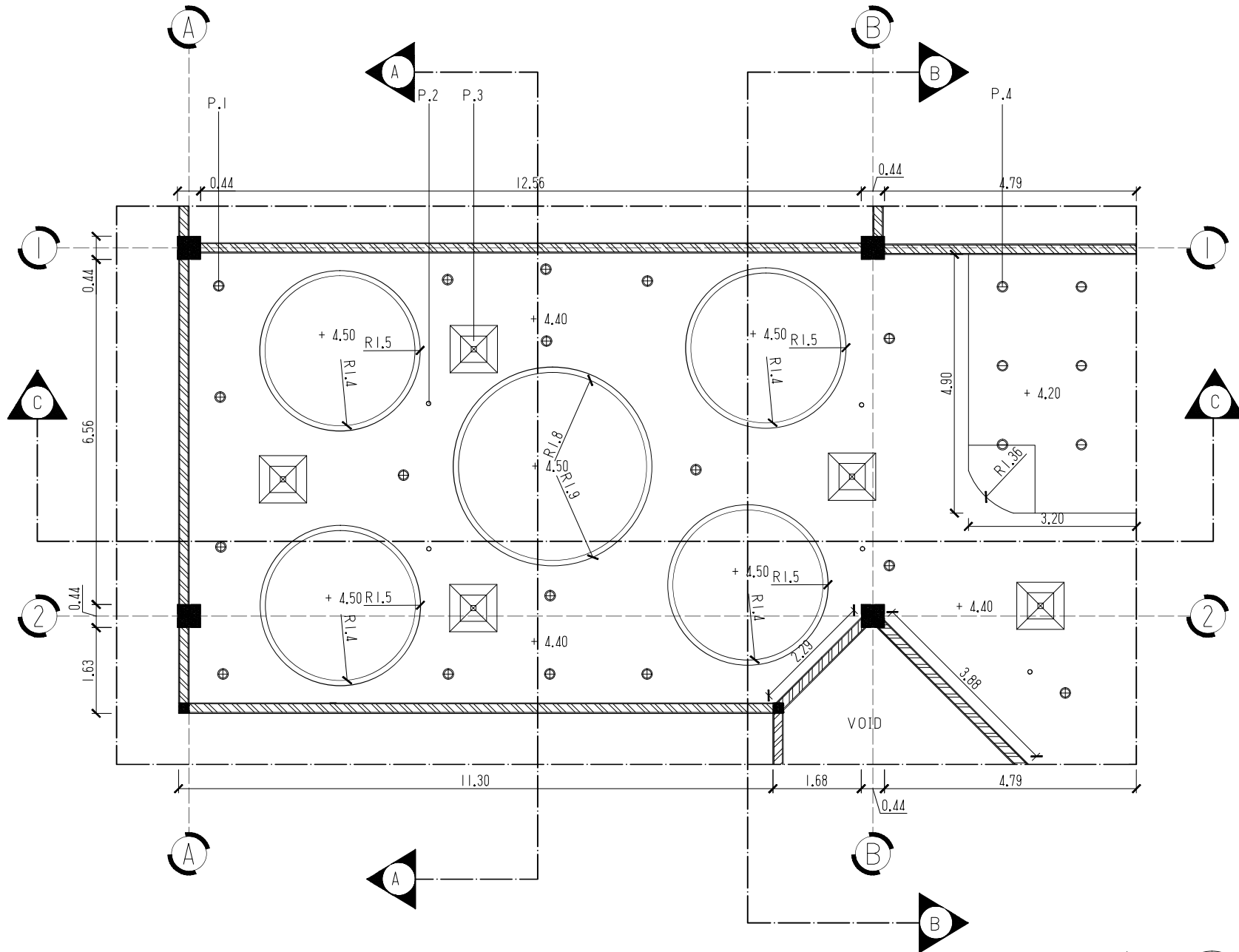
RENCANA PLAFOND RUANG I

SKALA TANGGAL

1:50 1/7/2015

NO. GAMBAR JUMLAH GAMBAR

D-06 35



KETERANGAN :

- A.5 Ducting AC  
P.1 Lampu downlight 8w phillips , warm white  
P.2 Sprinkle  
P.3 Diffuser Plafond . 93 x 93 cm  
P.4 Lampu downlight 8w phillips , yellow  
M.1 Stop Kontak

JUDUL GAMBAR

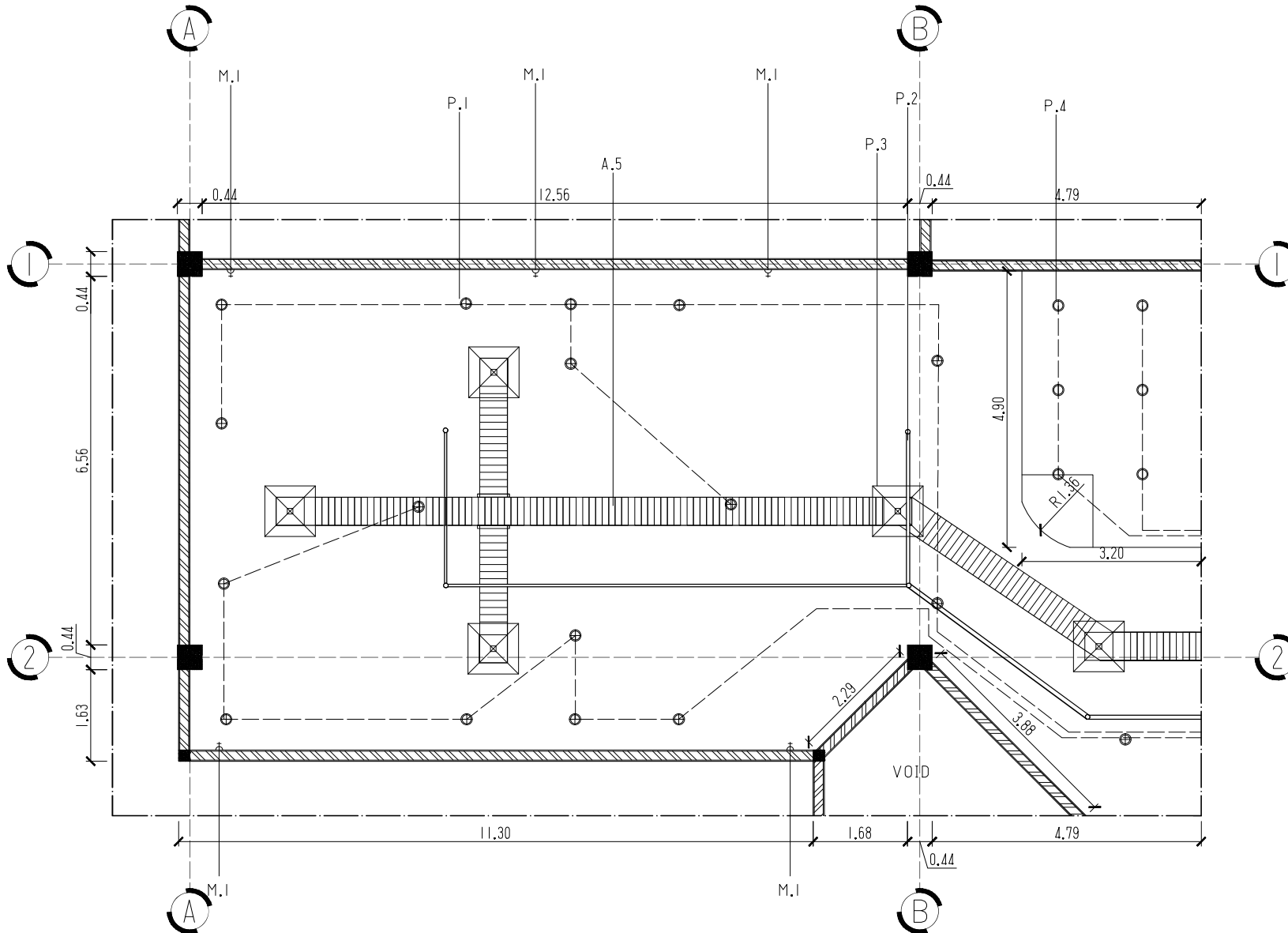
M,E RUANG I

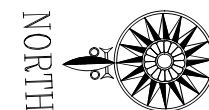
SKALA TANGGAL

1:50 1/7/2015

NO. GAMBAR JUMLAH GAMBAR

D-07 35





KETERANGAN :

- A.1 Plat Deck W-Frame
- A.2 Baja Kolom 30 x 60 cm
- A.3 Baja Kolom 20 x 40 cm
- A.4 Besi Penggantung (Rod Hanger)
- A.5 Ducting AC
- A.6 Saluran Sprinkle (Sprinkle)
- A.7 Rangka Hollow 4 x 6 cm
- A.8 Rangka Hollow 4 x 6 cm
- A.9 Tembok Gambar Bawah Laut (Estetis)
- A.10 Pintu Kaca 200 x 250 cm
- A.11 Up Ceiling
- D.1 Handle Pintu  
produk pabrik, chrome
- D.2 Engsel Pintu Kaca  
produk pabrik, chrome
- P.3 Diffuser Platond . 93 x 93 cm
- F.3 Aquarium Custom , 50 cm x 210 cm  
custom , warna abu abu hitam , batu alam
- F.11 Aquarium Custom , 50 cm x 260 cm  
custom , warna abu abu hitam , batu alam

JUDUL GAMBAR

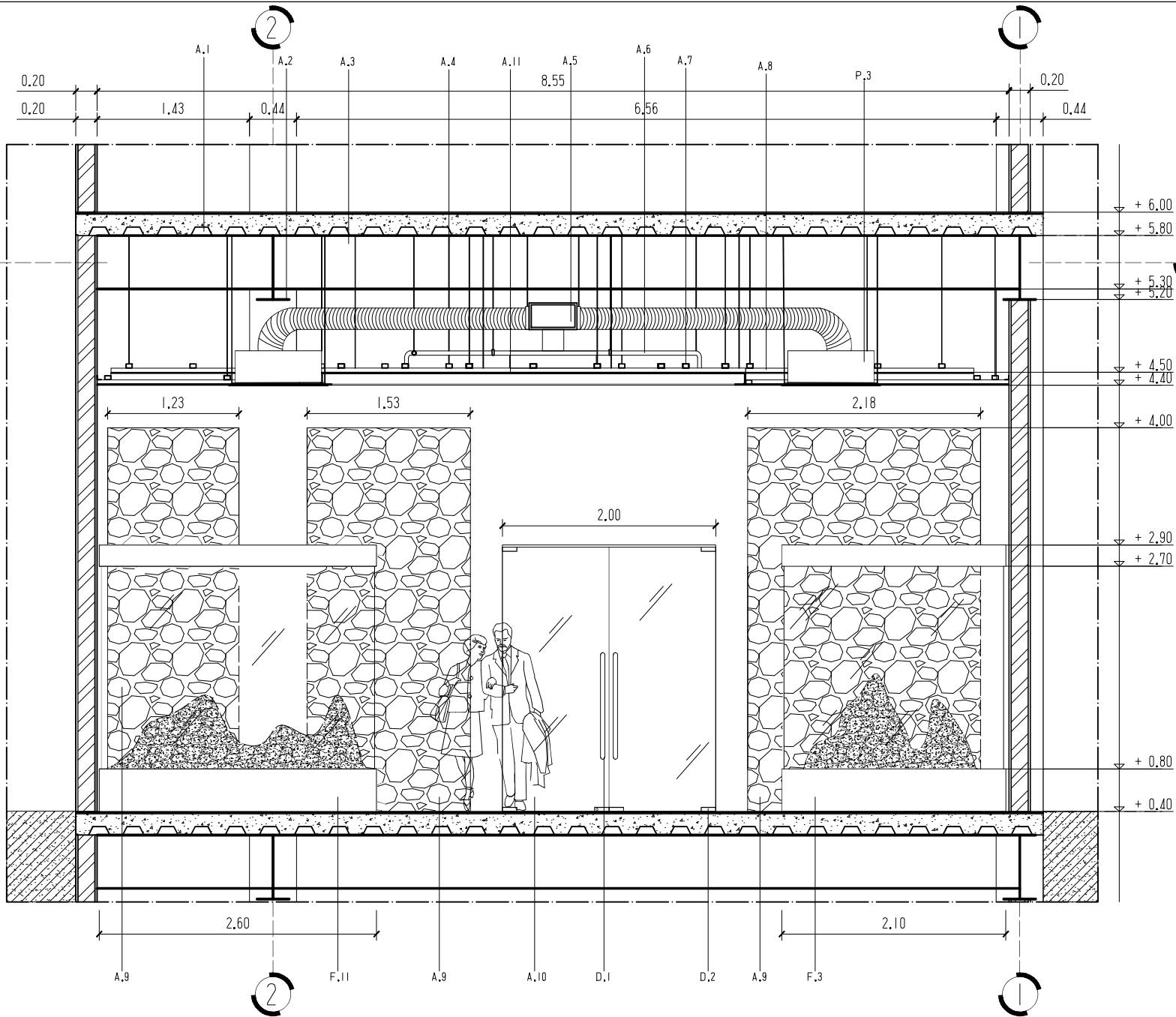
POTONGAN AA' RUANG I

SKALA TANGGAL

1:25 1/7/2015

NO. GAMBAR JUMLAH GAMBAR

D-09 35



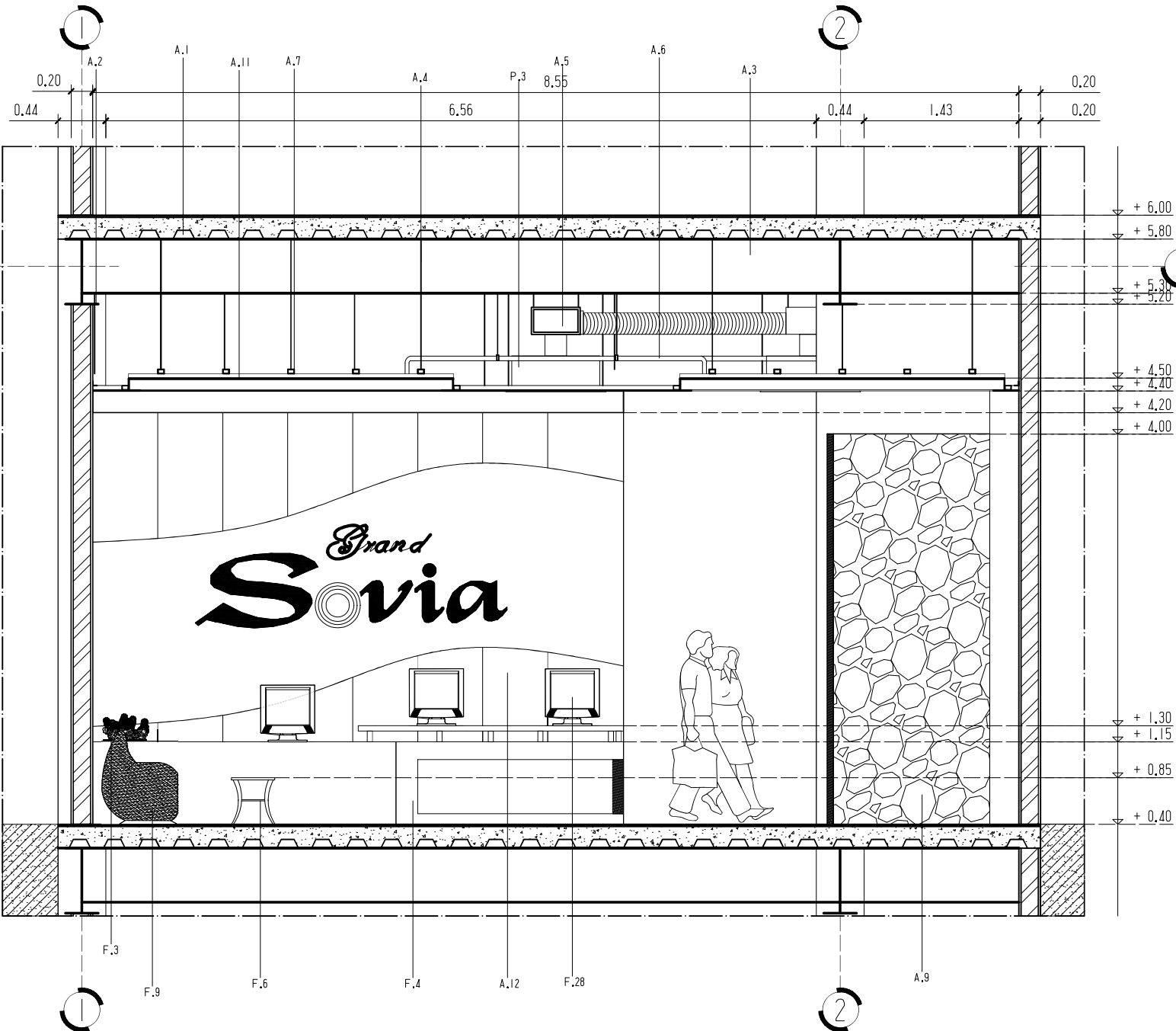
KETERANGAN :

- A.1 Plat Deck W-Frame
- A.2 Baja Kolom 30 x 60 cm
- A.3 Baja Kolom 20 x 40 cm
- A.4 Besi Penggantung (Tembak Beton)
- A.5 Ducting AC
- A.6 Saluran Sprinkle (Sprinkle)
- A.7 Rangka Hollow 4 x 6 cm
- A.9 Tembak Gambar Bawah Laut (Estetis)
- P.3 Diffuser Plafond . 93 x 93 cm
- F.3 Aquarium Custom , 50 cm x 210 cm  
custom , warna abu abu hitam , batu alam
- F.4 Meja Resepsionis , 60 x 400 cm  
custom , biru hitam abu abu , multiple  
finish HPL , akrilik
- F.6 Meja Lobby , 40 x 70 cm  
custom , warna coklat tua (kopi) , multiple  
finish HPL , kaca
- F.9 Sofa 3 seat , 65 x 185 cm  
custom , warna Biru Tosca , velvet
- F.28 Backdrop Signage Hotel Grand Sovia,  
custom , multiple ,Finish HPL

JUDUL GAMBAR

POTONGAN BB' RUANG I

SKALA	TANGGAL
1:25	1/7/2015
NO. GAMBAR	JUMLAH GAMBAR
D-10	35



KETERANGAN :

- A.1 Plat Deck W-Frame  
A.2 Baja Kolom 30 x 60 cm  
A.3 Baja Kolom 20 x 40 cm  
A.4 Besi Penggantung (Tembak Beton)  
A.5 Ducting AC  
A.6 Saluran Sprinkle (Sprinkle)  
A.7 Rangka Hollow 4 x 6 cm  
A.9 Tembak Gambar Bawah Laut (Estetis)  
P.3 Diffuser Plafond . 93 x 93 cm  
F.3 Aquarium Custom , 50 cm x 210 cm  
custom , warna abu abu hitam , batu alam  
F.4 Meja Resepsionis , 60 x 400 cm  
custom , biru hitam abu abu , multiple  
finish HPL , akrilik  
F.6 Meja Lobby , 40 x 70 cm  
custom , warna coklat tua (kopi) , multiple  
finish HPL , kaca  
F.9 Sofa 3 seat , 65 x 185 cm  
custom , warna Biru Tosca , velvet

JUDUL GAMBAR

POTONGAN CC\* RUANG I

SKALA

1:50

NO. GAMBAR

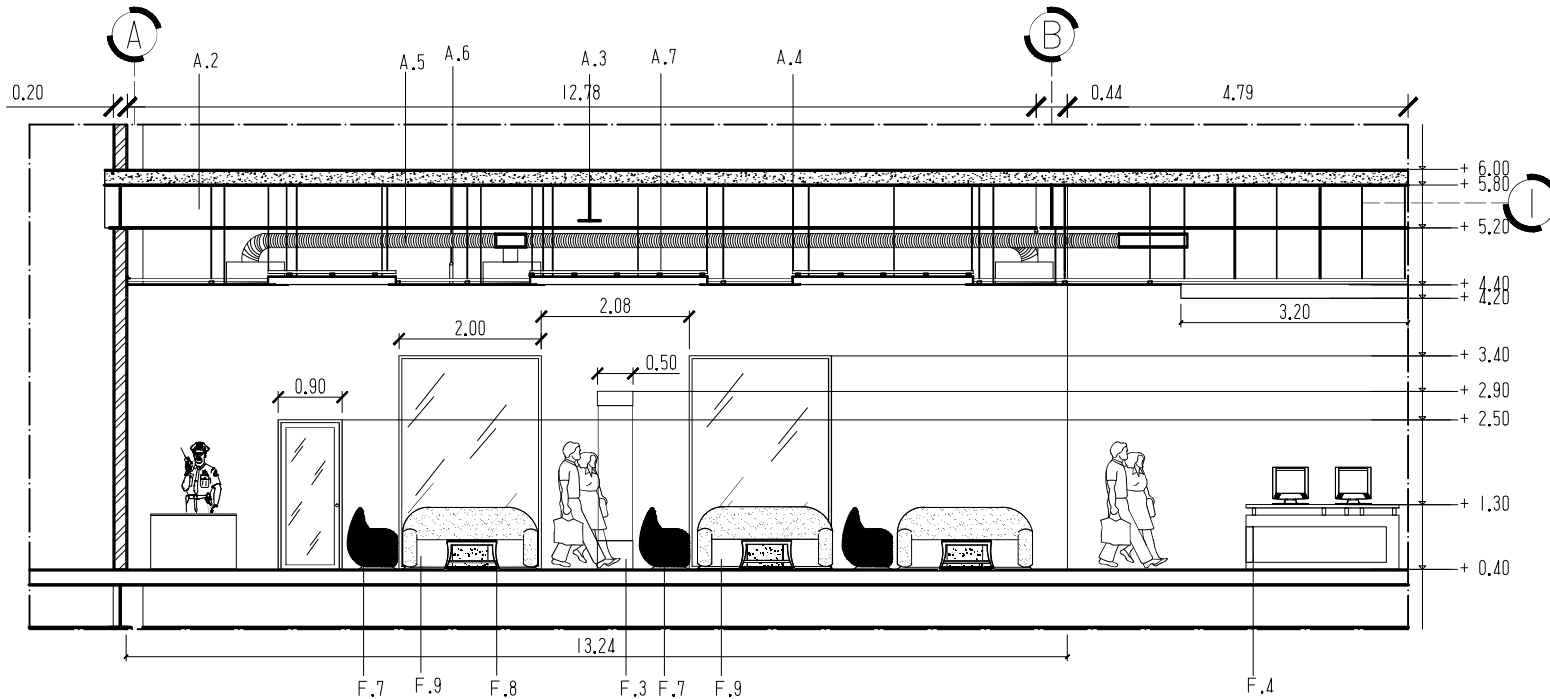
D-11

TANGGAL

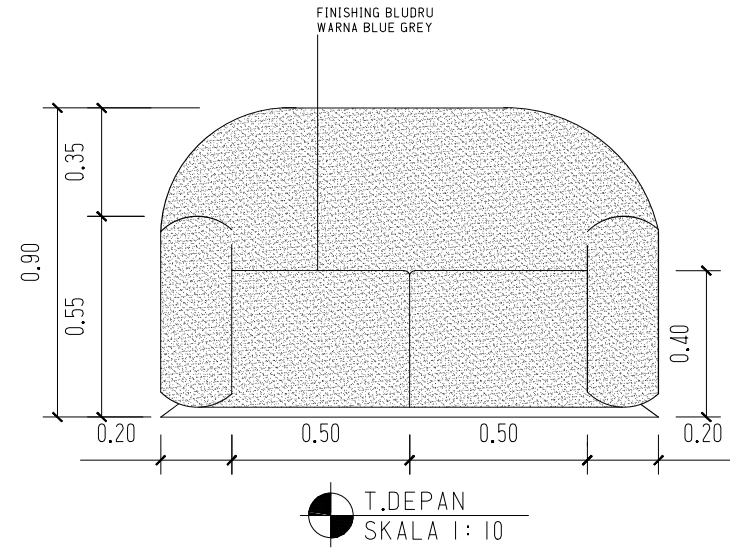
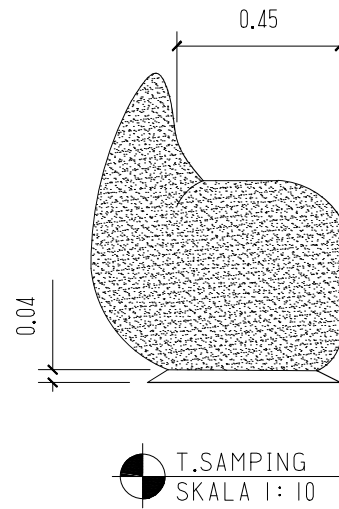
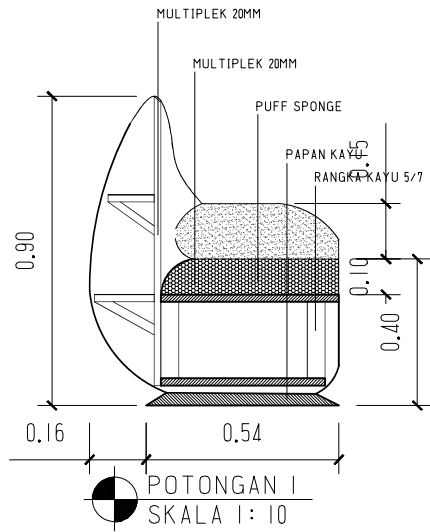
1/7/2015

JUMLAH GAMBAR

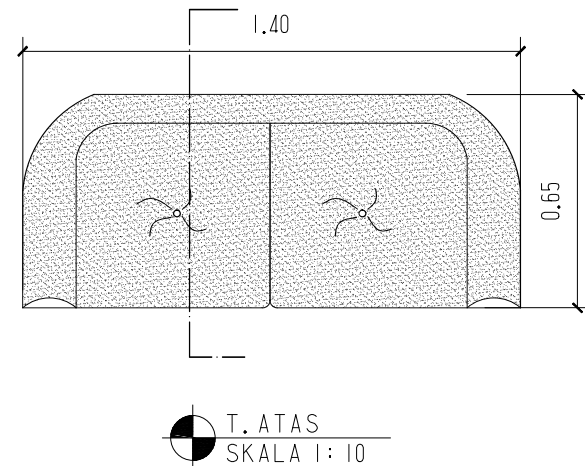
35

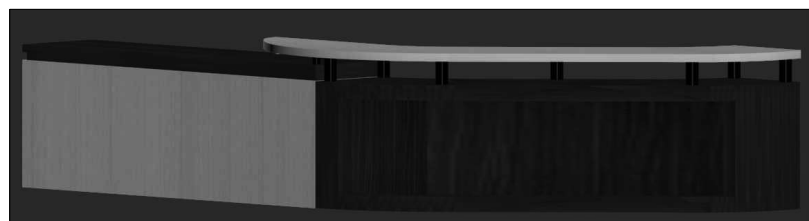
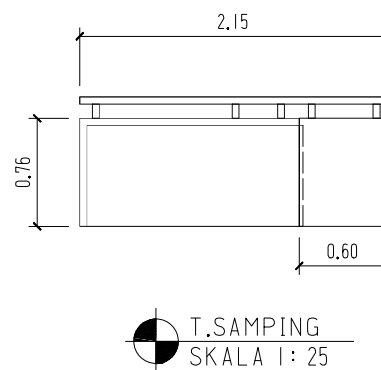
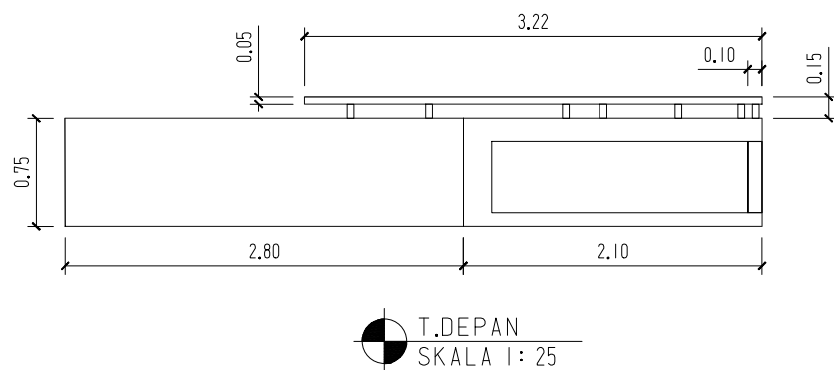
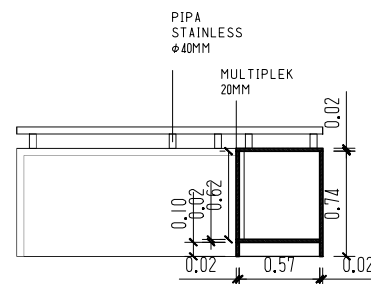
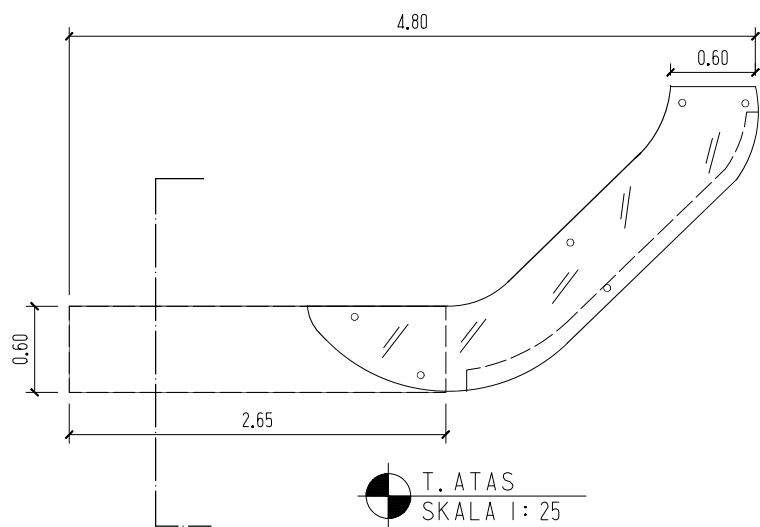






PERSPEKTIF





PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR  
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER  
SURABAYA

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR  
RD. 091481

DOSEN KOORDINATOR :  
ANGGRI INDRAPRASTI, S.Sn, MDes.  
NIP. 19708192001122001

DOSEN PEMBIMBING :  
THOMAS ARI KRISTANTO, S.Sn, MT.  
NIP. 19750429 200112 1002

Desain Interior Hotel Grand Savia Bunaken dengan  
mengangkat Tema Nusantara – Bawah Laut.  
sebagai tempat penginapan wisatawan domestik  
dan mancanegara

YUDHA ARIEF PRAKOSO  
3411100135

KETERANGAN :

JUDUL GAMBAR

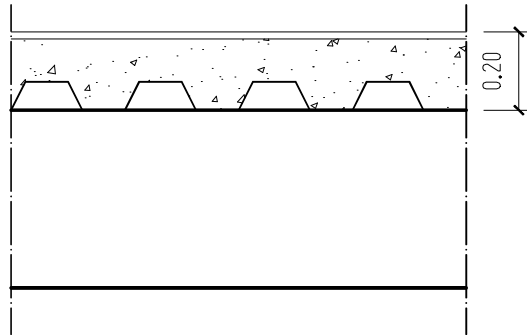
DETAIL FURNITUR 2

SKALA TANGGAL

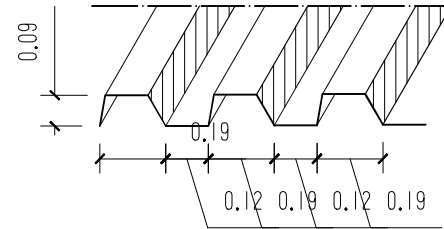
1:25 1/7/2015

NO. GAMBAR JUMLAH GAMBAR

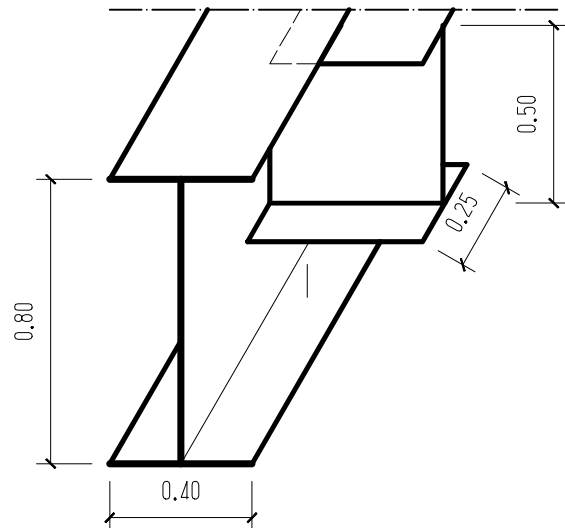
D-13 35



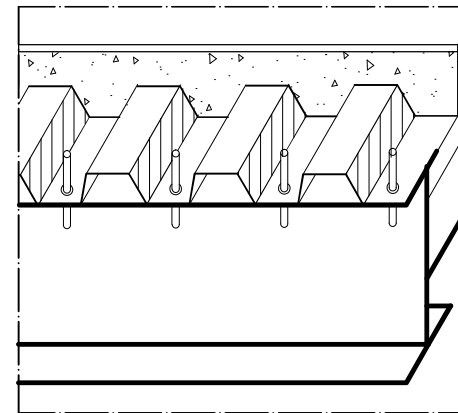
POTONGAN LANTAI  
SKALA 1: 10



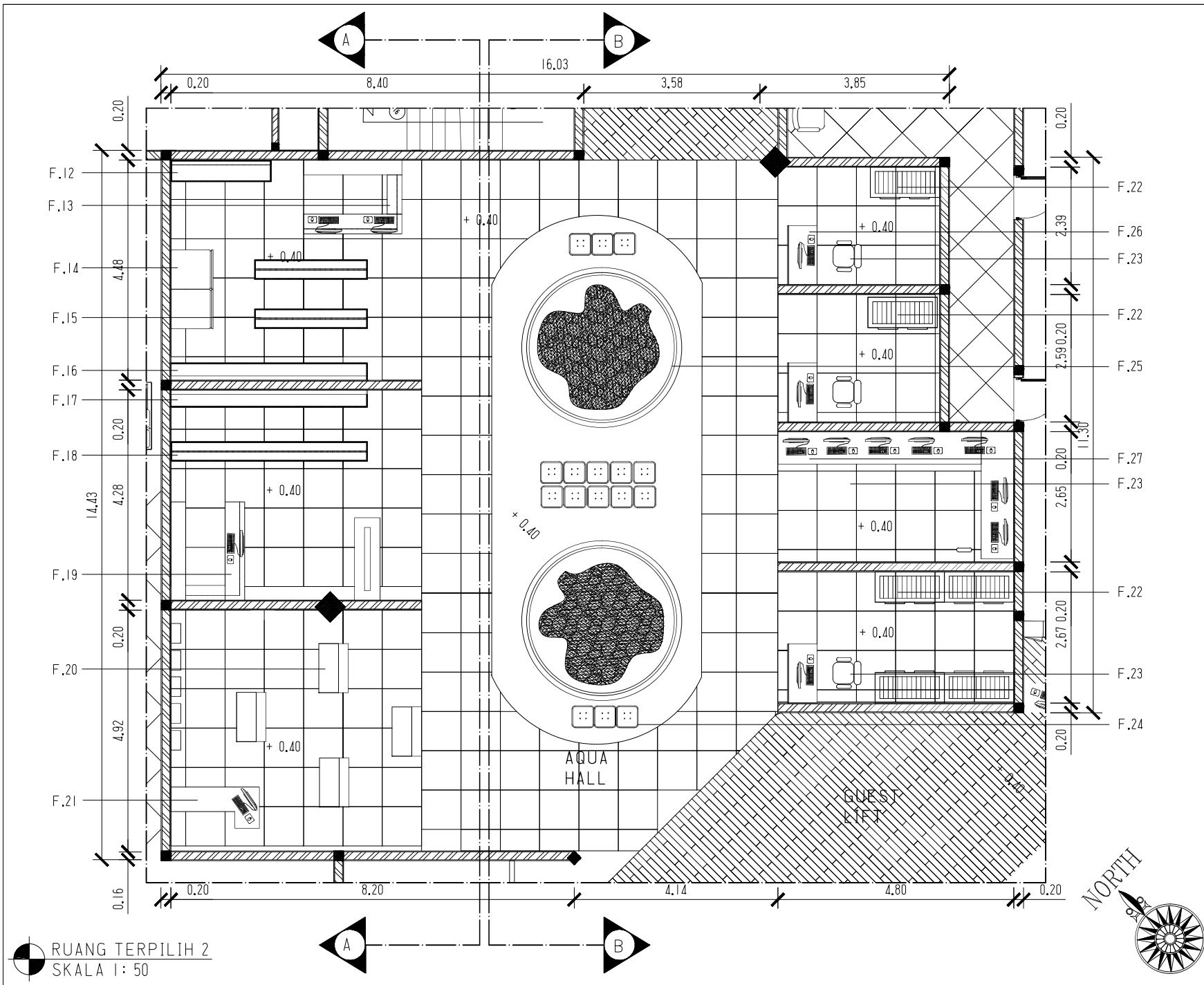
ISOMETRI PLAT W-FRAME  
SKALA 1: 10



ISOMETRI KOLOM BAJA  
SKALA 1: 10



ISOMETRI KOLOM BAJA  
SKALA 1: 10



PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR  
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER  
SURABAYA

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR  
RD 091481

DOSEN KOORDINATOR :  
ANGGRI INDRAPRASTI, S.Sn, MDes.  
NIP. 19708192001122001

DOSEN PEMBIMBING :  
THOMAS ARI KRISTANTO, S.Sn, MT.  
NIP. 19750429 200112 1002

Desain Interior Hotel Grand Savia Bunaken dengan  
mengangkat Tema Nusantara – Bawah Laut.  
sebagai tempat penginapan wisatawan domestik  
dan mancanegara

YUDHA ARIEF PRAKOSO  
3411100135

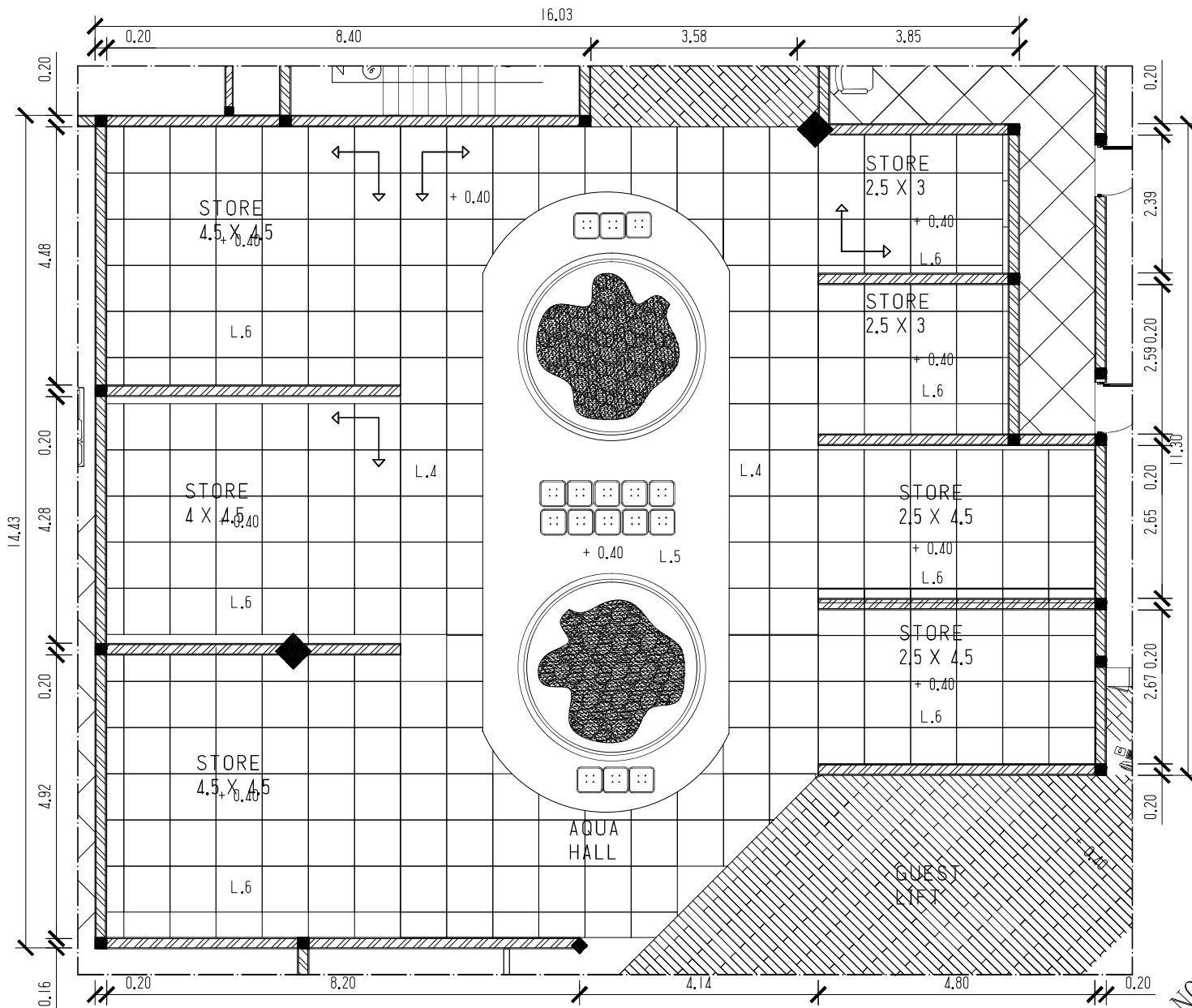
#### KETERANGAN :

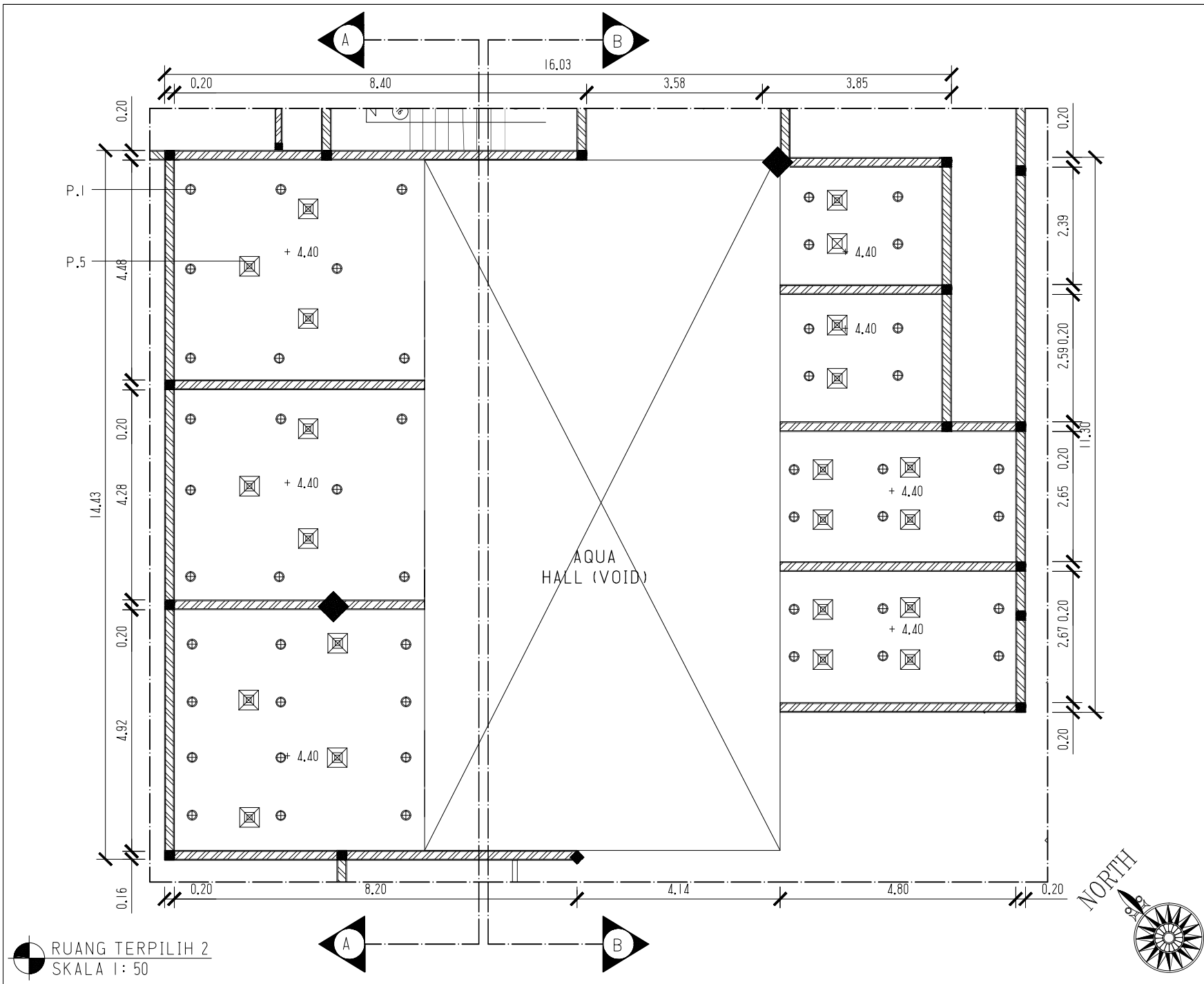
- F.12 Rak Convenience Store, 35 x 200 cm  
custom modular , abu-abu , besi
- F.14 Showcase Cooler , 90 x 115 cm  
produk patirik
- F.15 Rak Convenience Store, 45 x 200 cm  
custom modular , abu-abu , besi
- F.16 Rak Convenience Store, 35 x 300 cm  
custom modular , abu-abu , besi
- F.17 Rak Tenant 1, 35 x 200 cm  
custom , hitam putih abu , multiplex finish HPL
- F.18 Rak Tenant 1, 45 x 200 cm  
custom , hitam putih abu , multiplex finish HPL
- F.19 Meja Cashier Tenant 1, 250 x 110 cm  
custom , hitam putih abu , multiplex kaca finish  
HPL
- F.20 Meja Display Tenant 2, 60 x 100 cm  
custom , hitam Orange , multiplex finish HPL
- F.21 Meja Cashier Tenant 2, 75 x 200 cm  
custom , hitam Orange , multiplex kaca finish  
HPL
- F.22 Lemari Penyimpanan Tenant 3, 50 x 90 cm  
produk patirik , abu abu , besi aluminium kaca
- F.23 Kursi Net-Cafe, 40 x 50 cm  
produk patirik , hitam , bludru
- F.24 Kursi Stool, 45 x 45 cm  
produk patirik , abu-abu , besi aluminium
- F.25 Aquarium, R.325 cm  
custom , hitam abu-abu , multiplex kaca finish  
HPL
- F.26 Meja Cashier, 60 x 100 cm  
custom , hitam abu abu , multiplex kaca finish  
HPL
- F.27 Meja Net-Cafe 60 x 200 cm  
custom , hitam abu abu , multiplex finish HPL

JUDUL GAMBAR

#### LAYOUT FURNITUR RUANG 2

SKALA	TANGGAL
1:50	1/7/2015
NO. GAMBAR	JUMLAH GAMBAR
D-17	35





PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR  
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER  
SURABAYA

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR  
RD 091481

DOSEN KOORDINATOR :  
ANGGRI INDRAPRATI, S.Sn, MDes.  
NIP. 19708192001122001

DOSEN PEMBIMBING :  
THOMAS ARI KRISTANTO, S.Sn, MT.  
NIP. 19750429 200112 1002

Desain Interior Hotel Grand Savia Bunaken dengan  
mengangkat Tema Nusantara – Bawah Laut.  
sebagai tempat penginapan wisatawan domestik  
dan mancanegara

YUDHA ARIEF PRAKOSO  
3411100135

KETERANGAN :

P.1 Lampu downlight 8w philips , warm  
white

P.5 Diffuser AC 50 x 50 cm

JUDUL GAMBAR

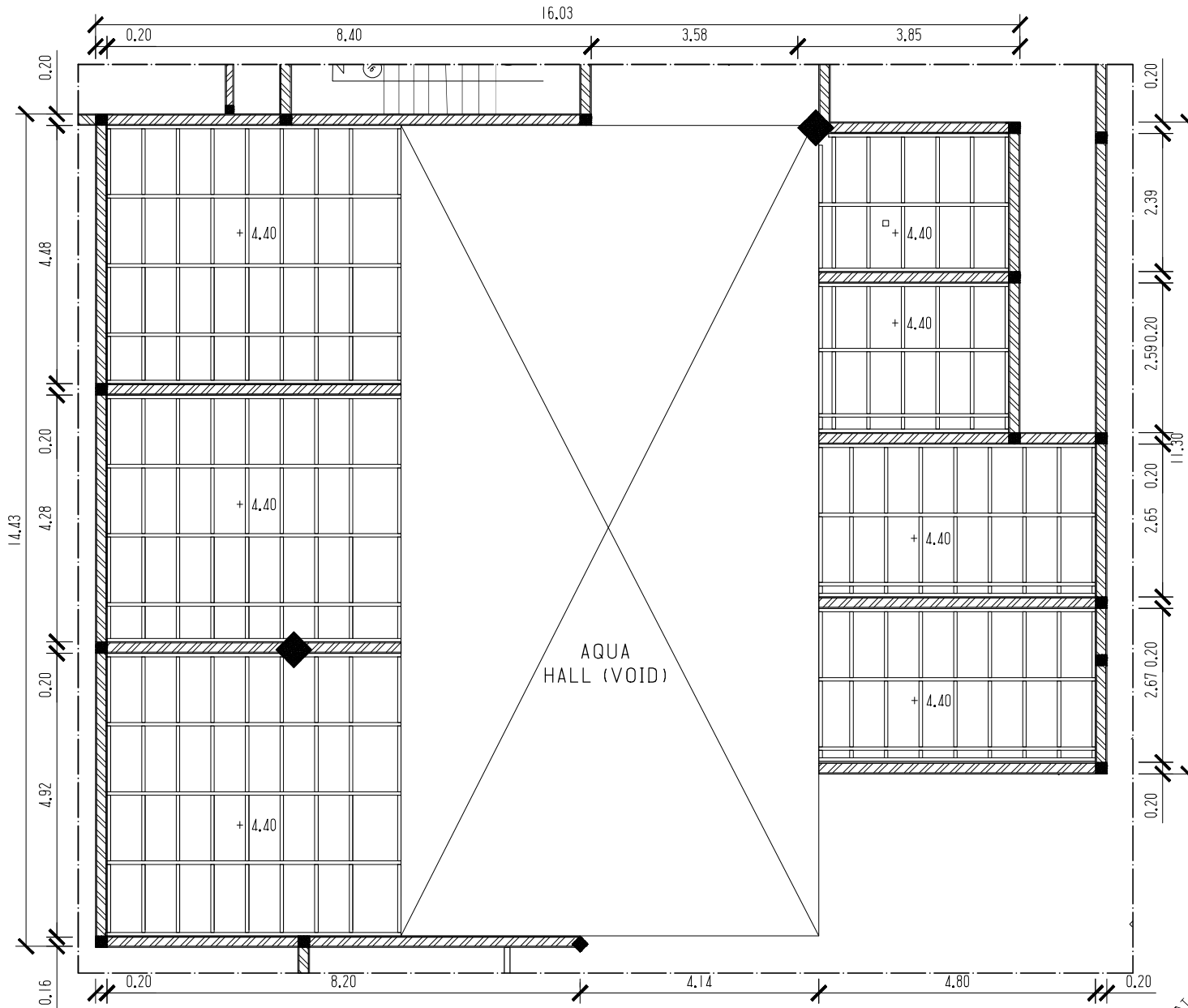
RENCANA PLAFOND RUANG 2

SKALA TANGGAL

1:50 1/7/2015

NO. GAMBAR JUMLAH GAMBAR

D-19 35



RUANG TERPILIH 2  
SKALA 1 : 50



PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR  
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER  
SURABAYA

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR  
RD 091481

DOSEN KOORDINATOR :  
ANGGRI INDRAPRATI, S.Sn, MDes.  
NIP. 19708192001122001

DOSEN PEMBIMBING :  
THOMAS ARI KRISTANTO, S.Sn, MT.  
NIP. 19750429 200112 1002

Desain Interior Hotel Grand Savia Bunaken dengan  
mengangkat Tema Nusantara – Bawah Laut.  
sebagai tempat penginapan wisatawan domestik  
dan mancanegara

YUDHA ARIEF PRAKOSO  
3411100135

KETERANGAN :

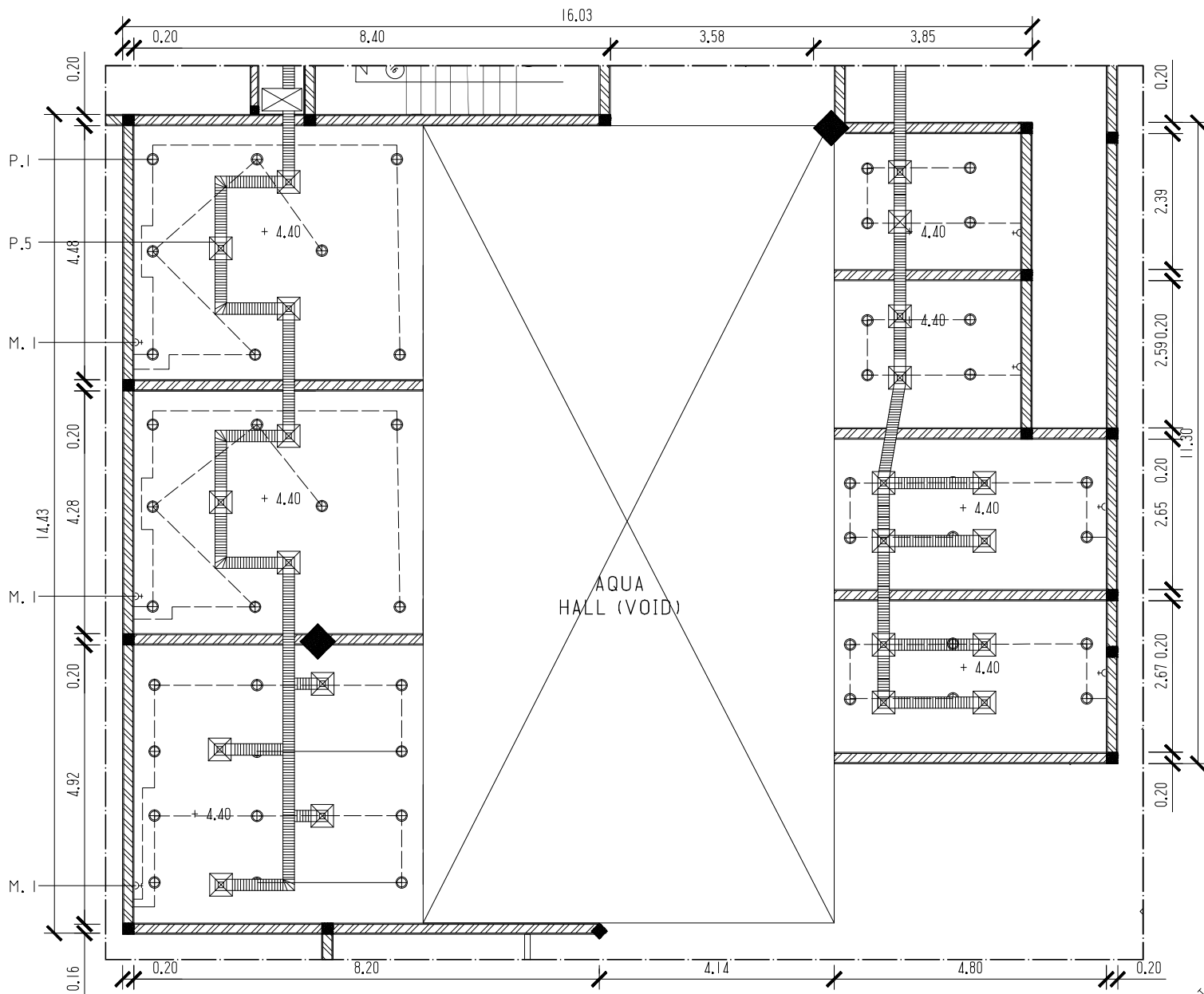
JUDUL GAMBAR

RANGKA PLAFOND RUANG 2

SKALA	TANGGAL
1:50	1/7/2015

NO. GAMBAR	JUMLAH GAMBAR
D-20	35





PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR  
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER  
SURABAYA

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR  
RD 091481

DOSEN KOORDINATOR :  
ANGGRI INDRAPRATI, S.Sn, Mds.  
NIP. 19708192001122001

DOSEN PEMBIMBING :  
THOMAS ARI KRISTANTO, S.Sn, MT.  
NIP. 19750429 200112 1002

Desain Interior Hotel Grand Savia Bunaken dengan  
mengangkat Tema Nusantara – Bawah Laut.  
sebagai tempat penginapan wisatawan domestik  
dan mancanegara

YUDHA ARIEF PRAKOSO  
3411100135

KETERANGAN :

P.1 Lampu downlight 8w phillips , warm  
white

P.5 Diffuser AC 50 x 50 cm

M.1 Stop Kontak

JUDUL GAMBAR

M.E RUANG 2

SKALA	TANGGAL
1:50	1/7/2015

NO. GAMBAR	JUMLAH GAMBAR
D-21	35

RUANG TERPILIH 2  
SKALA 1: 50





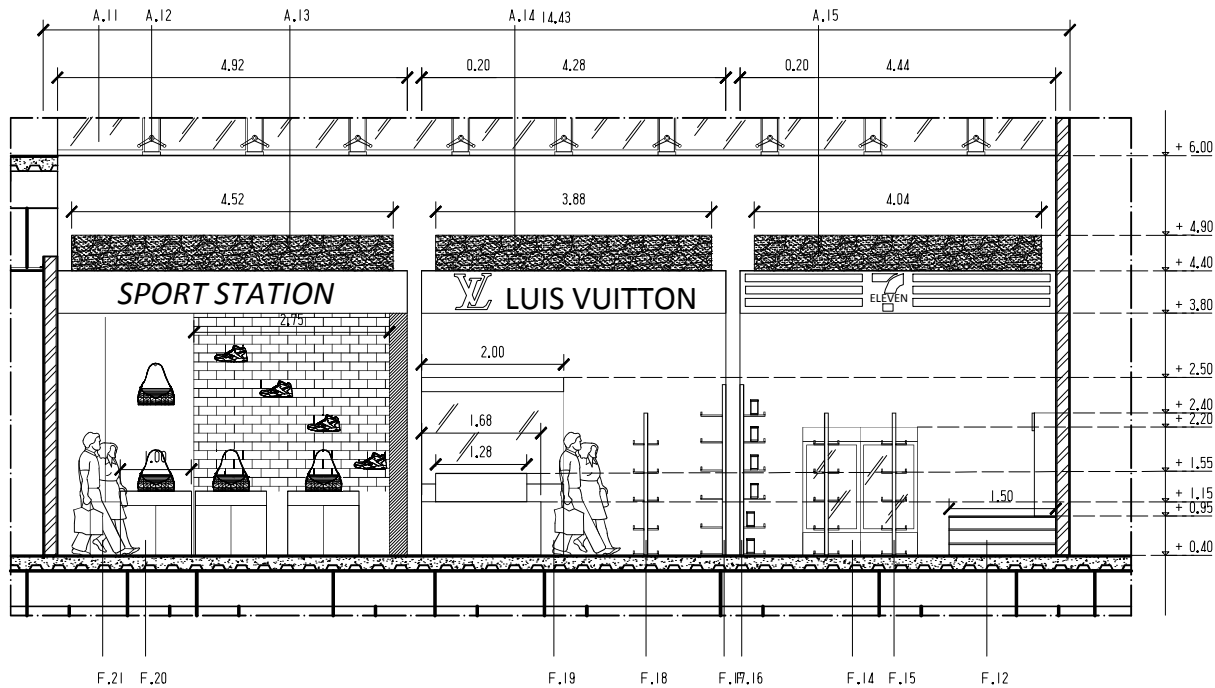
KETERANGAN :

- A.11 Kaca Temper 5mm  
A.12 Spider Wall  
A.13 Tembok Gambar Bawah Laut (Estetis)  
A.14 Tembok Gambar Bawah Laut (Estetis)  
A.15 Tembok Gambar Bawah Laut (Estetis)  
F.12 Rak Convenience Store, 35 x 200 cm  
custom modular, abu-abu, besi  
F.14 Showcase Cooler, 90 x 115 cm  
produk pabrik  
F.15 Rak Convenience Store, 45 x 200 cm  
custom modular, abu-abu, besi  
F.16 Rak Convenience Store, 35 x 300 cm  
custom modular, abu-abu, besi  
F.17 Rak Tenant 1, 35 x 200 cm  
custom, hitam putih abu, multiplek finish  
HPL  
F.18 Rak Tenant 1, 45 x 200 cm  
custom, hitam putih abu, multiplek finish  
HPL  
F.19 Meja Cashier Tenant 1, 250 x 110 cm  
custom, hitam putih abu, multiplek kaca  
finish HPL  
F.20 Meja Display Tenant 2, 60 x 100 cm  
custom, Hitam Orange, multiplek finish  
HPL  
F.21 Meja Cashier Tenant 2, 75 x 200 cm  
custom, Hitam Orange, multiplek kaca  
finish HPL

JUDUL GAMBAR

POTONGAN AA' RUANG 2

SKALA	TANGGAL
1:50	1/7/2015
NO. GAMBAR	JUMLAH GAMBAR
D-22	35



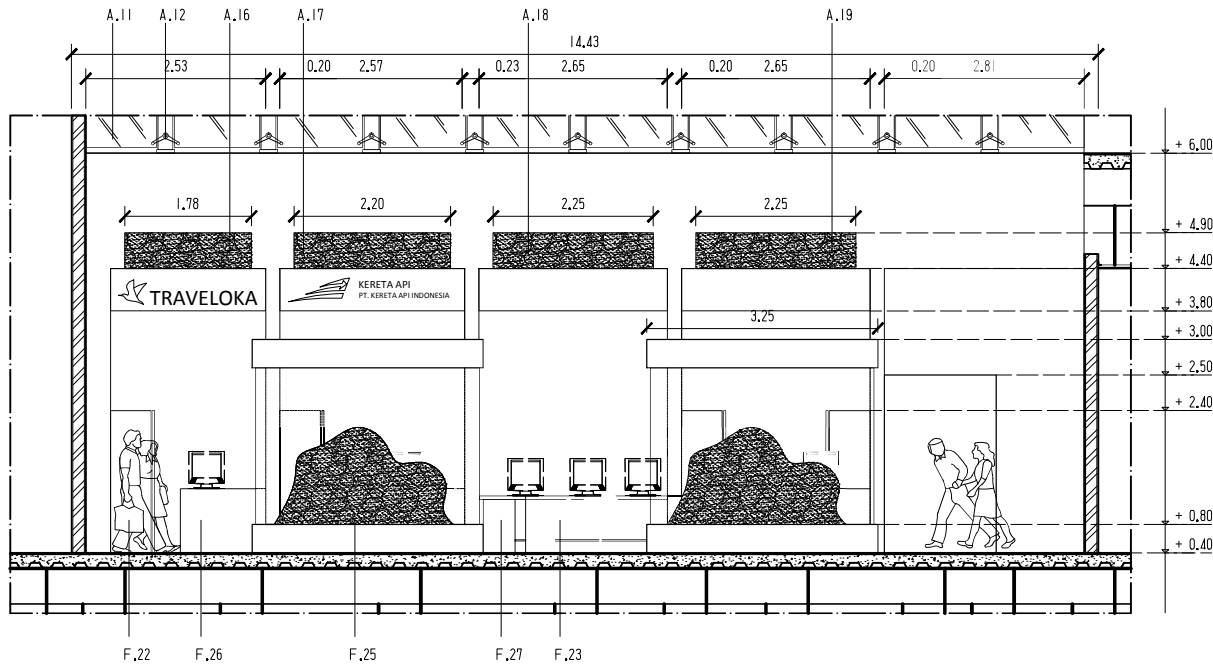
**KETERANGAN :**

- A.11 Kaca Temper 5mm  
A.12 Spider Wall  
A.16 Tembok Gambar Bawah Laut (Estetis)  
A.17 Tembok Gambar Bawah Laut (Estetis)  
A.18 Tembok Gambar Bawah Laut (Estetis)  
A.19 Tembok Gambar Bawah Laut (Estetis)  
F.22 Lemari Penyimpanan Tenant 3, 50 x 50 cm  
produk pabrik , abu abu , besi aluminium  
kaca  
F.23 Kursi Net-Cafe, 40 x 50 cm  
produk pabrik , hitam , bludru  
F.24 Kursi Stool, 45 x 45 cm  
produk pabrik , abu-abu , besi aluminium  
F.25 Aquarium, R.325 cm  
custom , hitam abu-abu , multiplek kaca  
finish HPL  
F.26 Meja Cashier, 60 x 100 cm  
custom , hitam abu abu , multiplek kaca  
finish HPL  
F.27 Meja Net-Cafe 60 x 200 cm  
custom , hitam abu abu , multiplek finish  
HPL

JUDUL GAMBAR

**POTONGAN BB' RUANG 2**

SKALA	TANGGAL
<b>1:50</b>	<b>1/7/2015</b>
NO. GAMBAR	JUMLAH GAMBAR
<b>D-23</b>	<b>35</b>



**KETERANGAN :**

F.7 Sofa 2 seat, 65 x 140 cm  
custom, warna Biru toska, velvet

F.9 Sofa 3 seat, 65 x 185 cm  
custom, warna Biru Tosca, velvet

F.28 Lemari pakaian, 80 x 65 x 200 cm  
custom, finishing HPL

F.29 Cabinet Kulkas, 80 x 60 x 80 cm  
custom, finishing HPL

F.30 Double Bed 190 x 175 cm  
custom, finishing hpl

F.31 Cabinet Televisi, 45 x 120 cm  
custom, finishing hpl

F.32 Meja, 40 x 120  
custom, finishing hpl

F.33 Meja sudut, 45 x 55 cm  
custom, finishing HPL

F.34 Nakas, 55 x 45  
custom finishing natural politur

F.35 Bench 45 x 155  
custom finishing natural politur

**JUDUL GAMBAR**

**LAYOUT FURNITUR RUANG 3**

**SKALA**

**1:25**

**NO. GAMBAR**

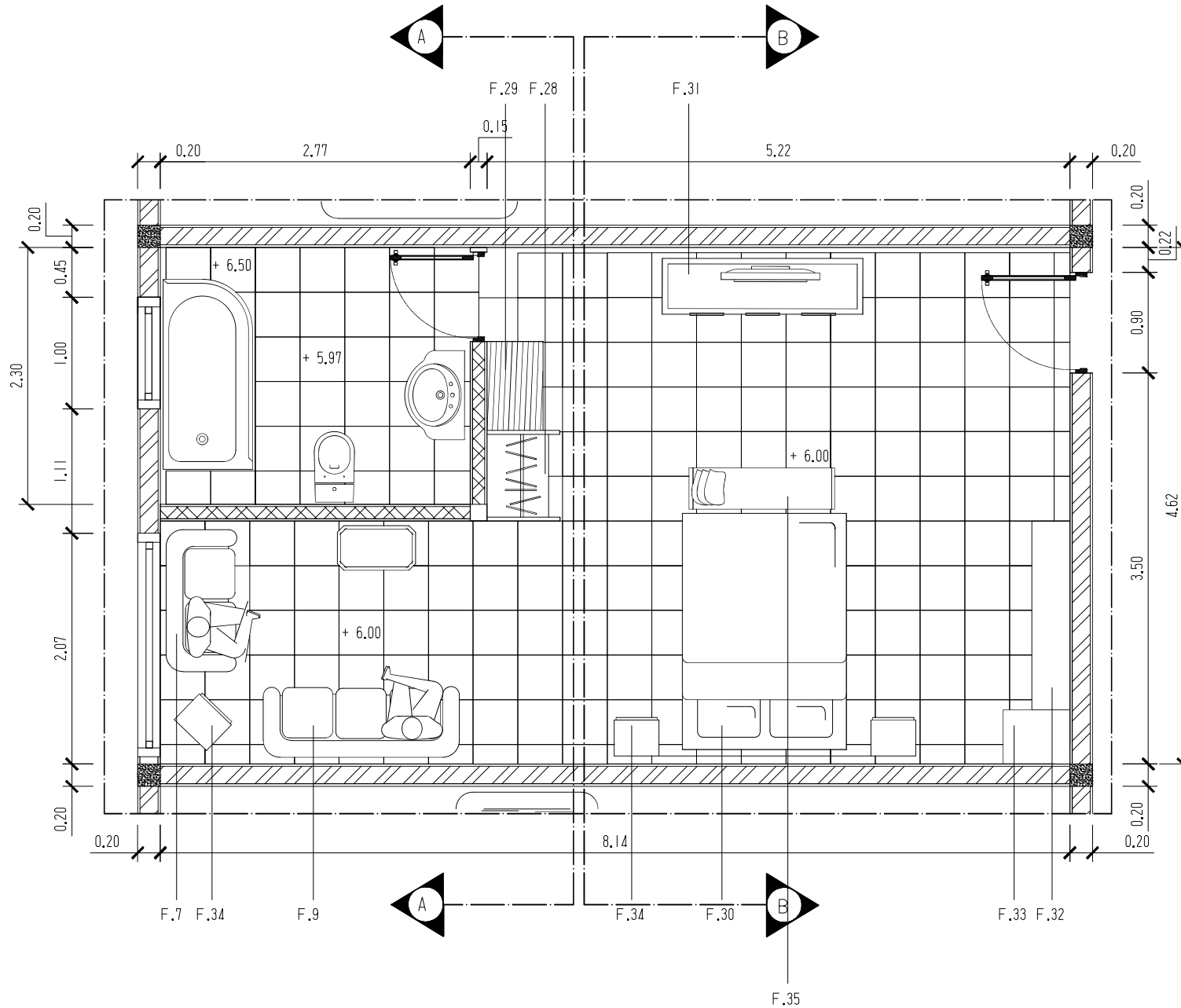
**D-24**

**TANGGAL**

**1/7/2015**

**JUMLAH GAMBAR**

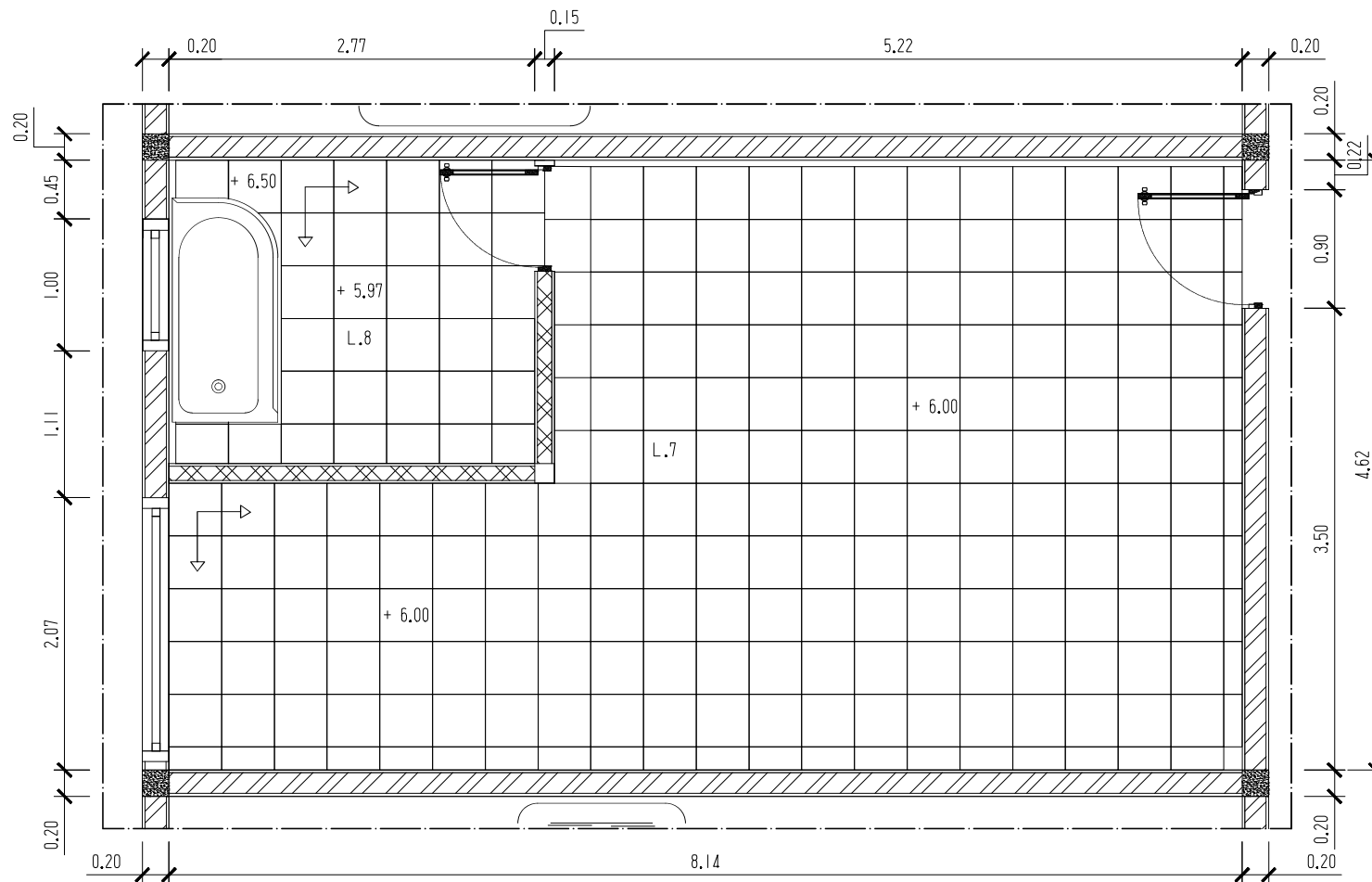
**35**



**KETERANGAN :**

L.7 Granit ukuran 40 x 40 cm  
warna Abu – Abu dengan motif

L.8 Keramik 40 x 40 cm  
warna pasir dengan tekstur



NORTH



KETERANGAN :

- P.6 Lampu Downlight 8w , r15 warm white  
P.7 Lampu Downlight 8w , r15 warm blue  
P.8 General Lamp 8w , warm white  
P.9 Lampu Gantung 5w , yellow  
P.10 Lampu Gantung 3 susun 5w , yellow

JUDUL GAMBAR

RANGKA PLAFOND RUANG 3

SKALA

1:25

NO. GAMBAR

D-26

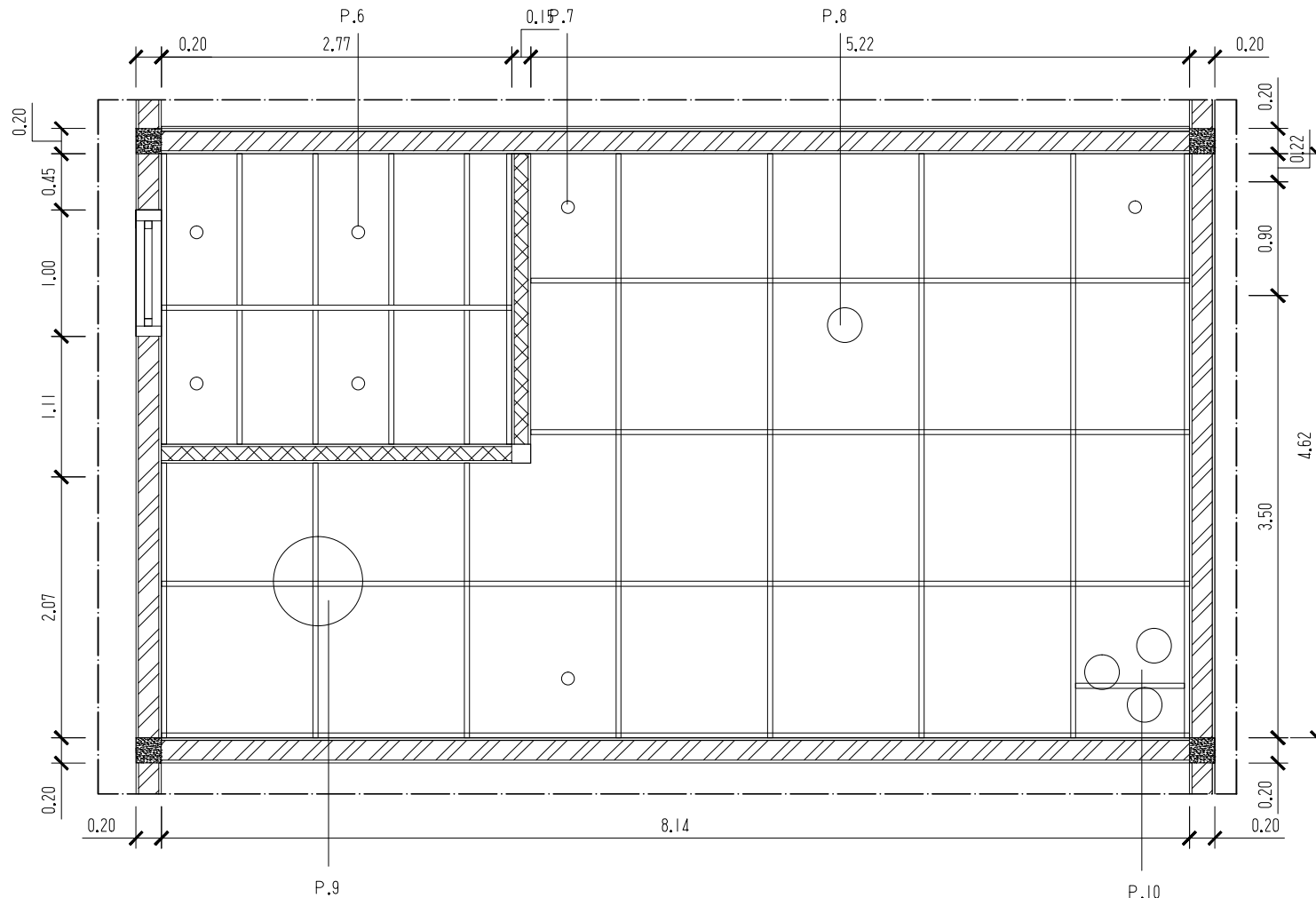
TANGGAL

1/7/2015

JUMLAH GAMBAR

35

NORTH



KETERANGAN :

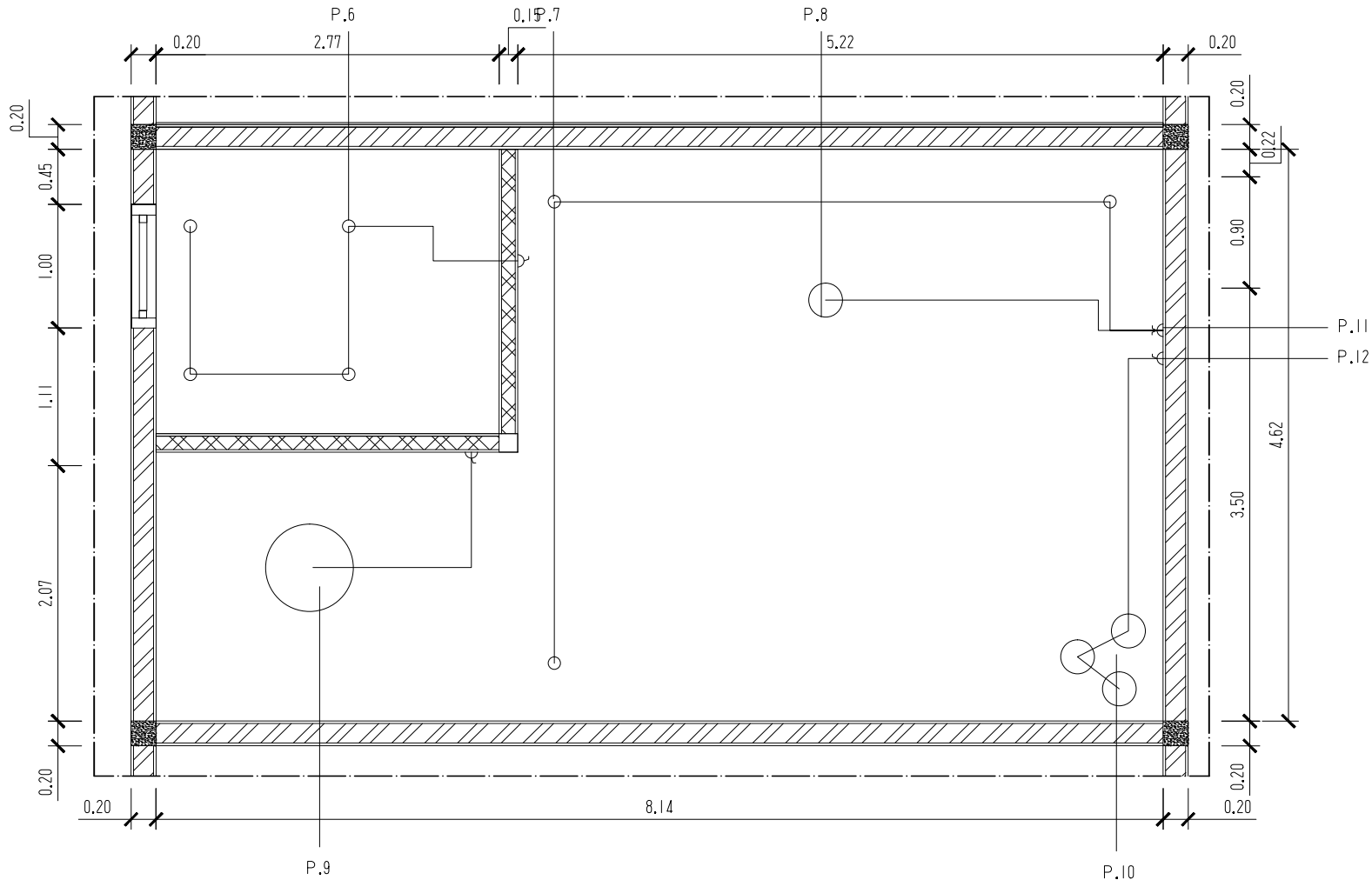
- P.6 Lampu Downlight 8w , r15 warm white  
P.7 Lampu Downlight 8w , r15 warm blue  
P.8 General Lamp 8w , warm white  
P.9 Lampu Gantung 5w , yellow  
P.10 Lampu Gantung 3 susun 5w , yellow  
P.11 Saklar Double  
P.11 Saklar Single

JUDUL GAMBAR

RENCANA ME RUANG 3

SKALA	TANGGAL
1:25	1/7/2015

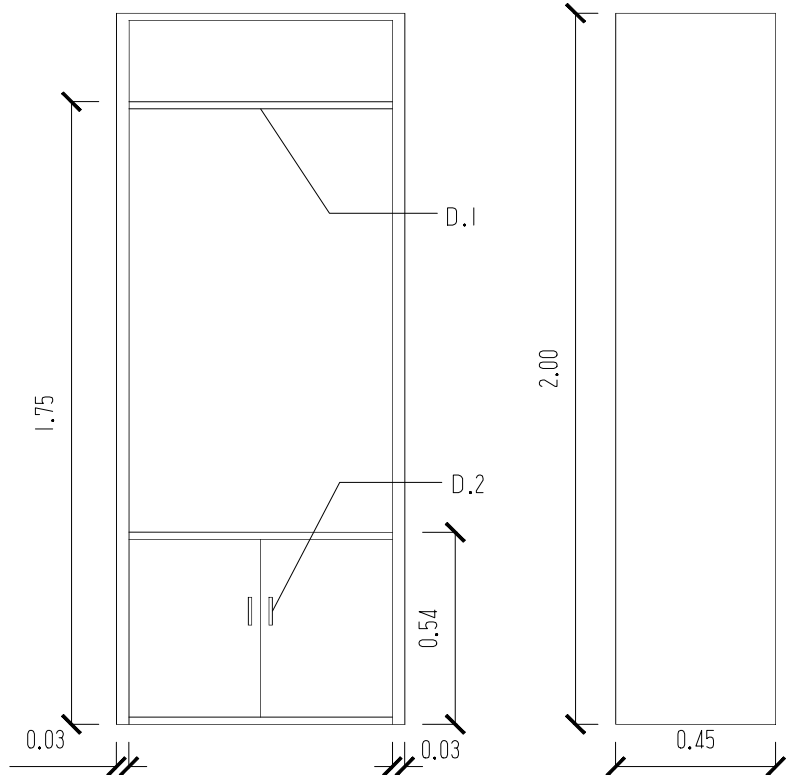
NO. GAMBAR	JUMLAH GAMBAR
D-27	35



NORTH

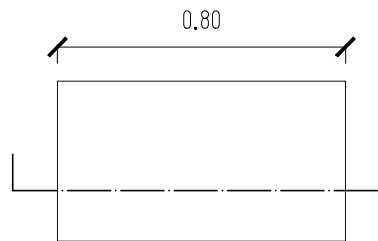




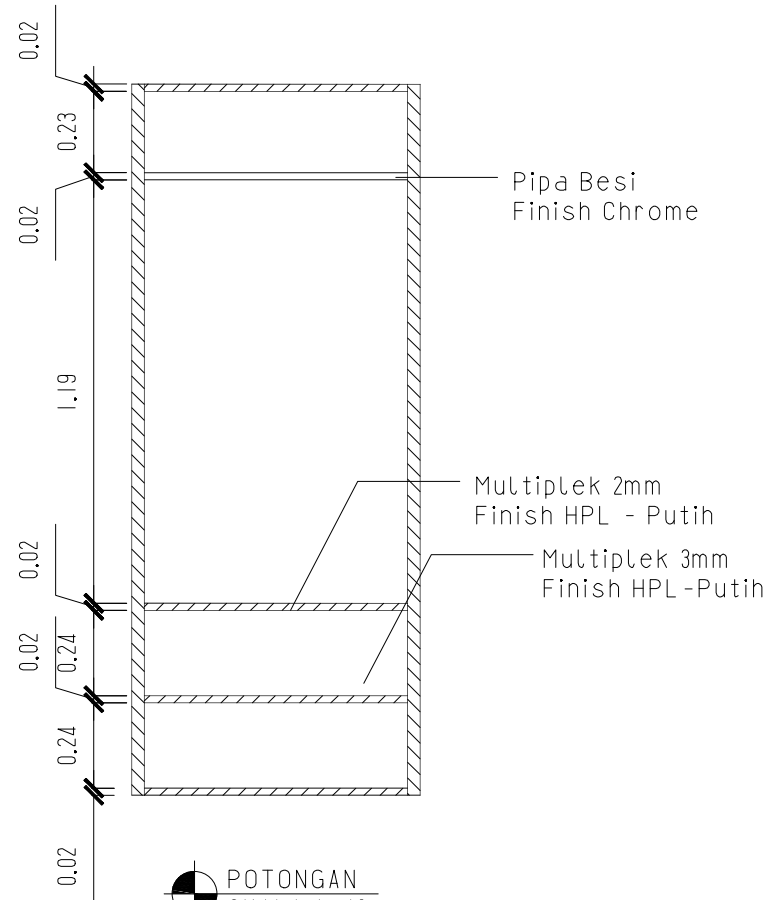


TAMPAK DEPAN  
SKALA 1 : 10

TAMPAK SAMPING  
SKALA 1 : 10



TAMPAK ATAS  
SKALA 1 : 10



POTONGAN  
SKALA 1 : 10



PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR  
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER  
SURABAYA

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR  
RD 091481

DOSEN KOORDINATOR :  
ANGGRI INDRAPRISTI, S.Sn, Mds.  
NIP. 19708192001122001

DOSEN PEMBIMBING :  
THOMAS ARI KRISTANTO, S.Sn, MT.  
NIP. 19750429 200112 1002

Desain Interior Hotel Grand Savia Bunaken dengan  
mengangkat Tema Nusantara – Bawah Laut.  
sebagai tempat penginapan wisatawan domestik  
dan mancanegara

YUDHA ARIEF PRAKOSO  
3411100135

KETERANGAN :

D.1 Handle  
D.2 Pipa Besi Penggantung

JUDUL GAMBAR

DETAIL FURNITUR 3

SKALA	TANGGAL
1:10	1/7/2015
NO. GAMBAR	JUMLAH GAMBAR
D-29	35



KETERANGAN :

F.7 Sofa 2 seat , 65 x 140 cm  
custom , warna Biru toska , velvet

F.9 Sofa 3 seat , 65 x 185 cm  
custom , warna Biru Tosca , velvet

F.28 Lemari pakaian , 80 x 65 x 200 cm  
custom , finishing HPL

F.29 Cabinet Kulkas , 80 x 60 x 80 cm  
custom , finishing HPL

F.30 Double Bed 190 x 175 cm  
custom , finishing hpl

F.31 Cabinet Televisi , 45 x 120 cm  
custom , finishing hpl

F.32 Meja , 40 x 120  
custom , finishing hpl

F.33 Meja sudut , 45 x 55 cm  
custom , finishing HPL

F.34 Nakas , 55 x 45  
custom finishing natural politur

F.35 Bench 45 x 155  
custom finishing natural politur

JUDUL GAMBAR

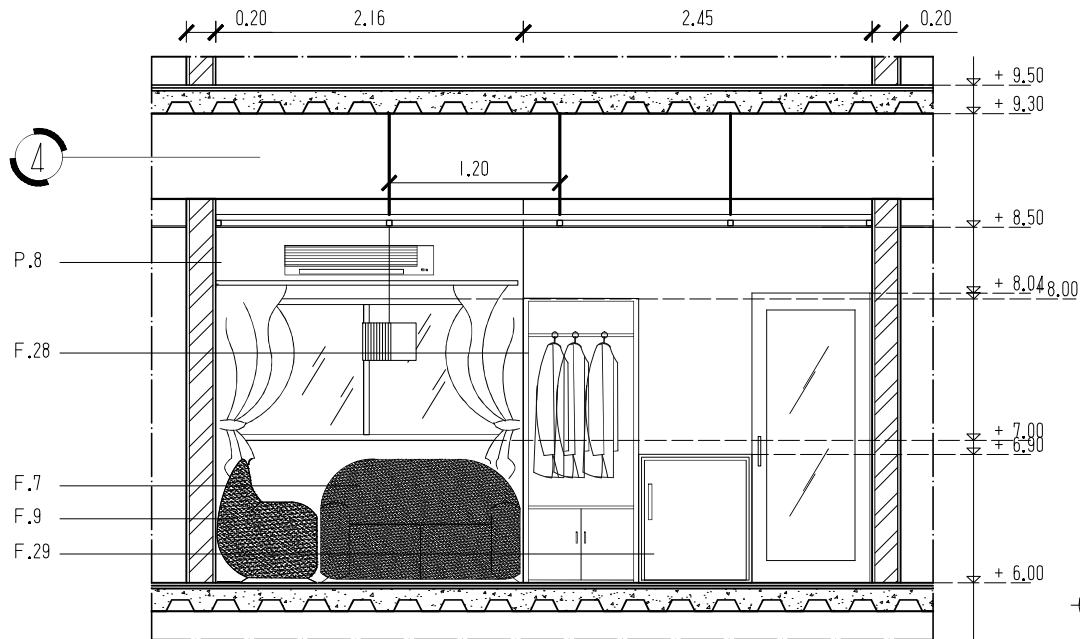
**POTONGAN AA' & BB'**  
**RUANG 3**

SKALA TANGGAL

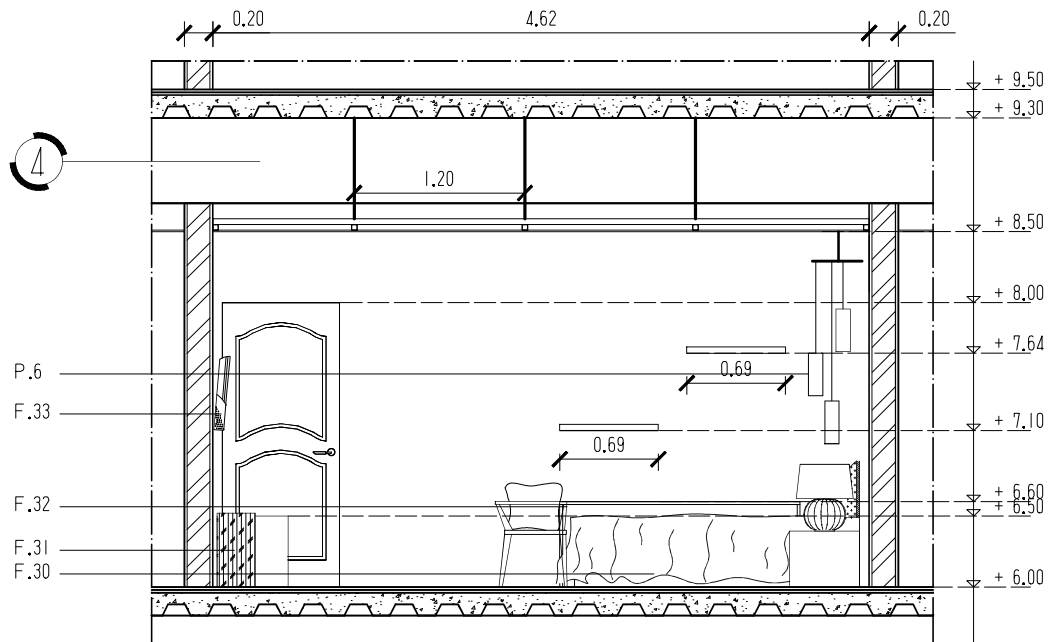
**1:25 1/7/2015**

NO. GAMBAR JUMLAH GAMBAR

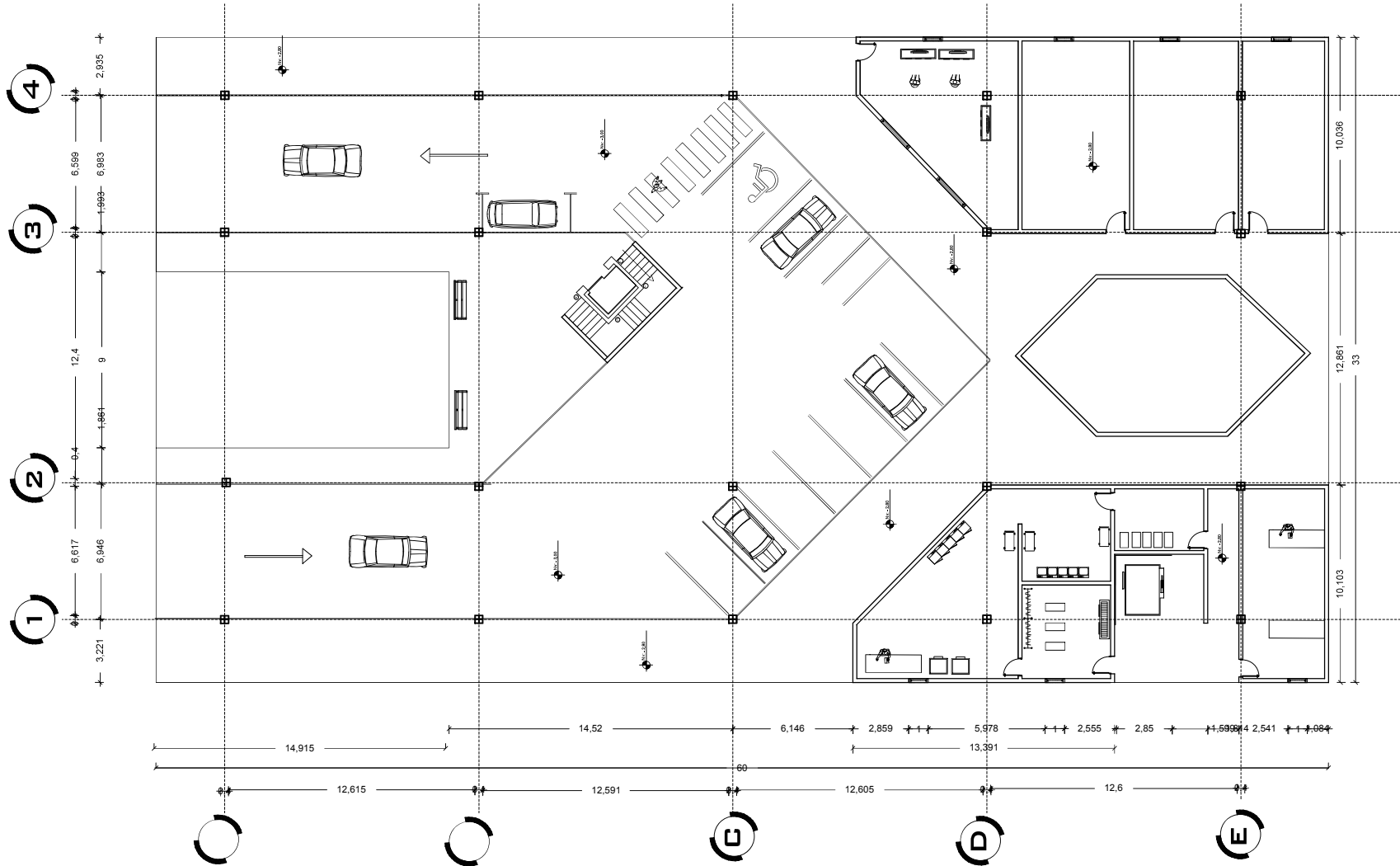
**D-30 35**




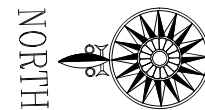
**POTONGAN AA'**  
**SKALA 1 : 25**

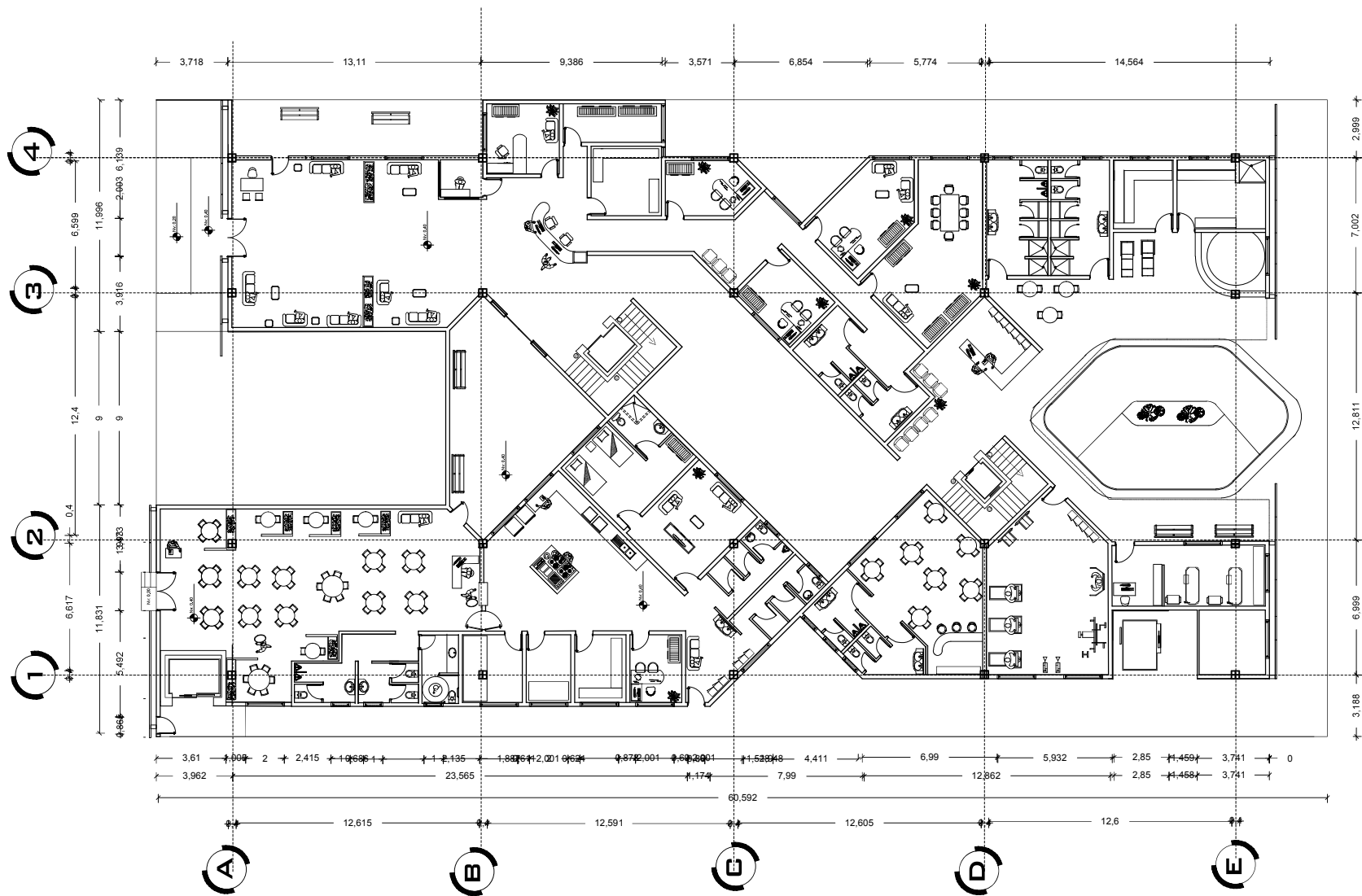


**POTONGAN BB'**  
**SKALA 1 : 25**

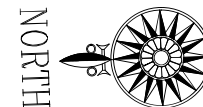


 BASEMENT  
SKALA 1: 150





FLOOR 1  
SKALA 1: 150



PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR  
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER  
SURABAYA

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR  
RD 091481

DOSEN KOORDINATOR :  
ANGGRI INDRAPRISTI, S.Sn, MT.  
NIP. 19708192001122001

DOSEN PEMBIMBING :  
THOMAS ARI KRISTANTO, S.Sn, MT.  
NIP. 19750429 200112 1002

Desain Interior Hotel Grand Savia Bunaken dengan  
mengangkat Tema Nusantara — Bawah Laut.  
sebagai tempat penginapan wisatawan domestik  
dan mancanegara

YUDHA ARIEF PRAKOSO  
3411100135

KETERANGAN :

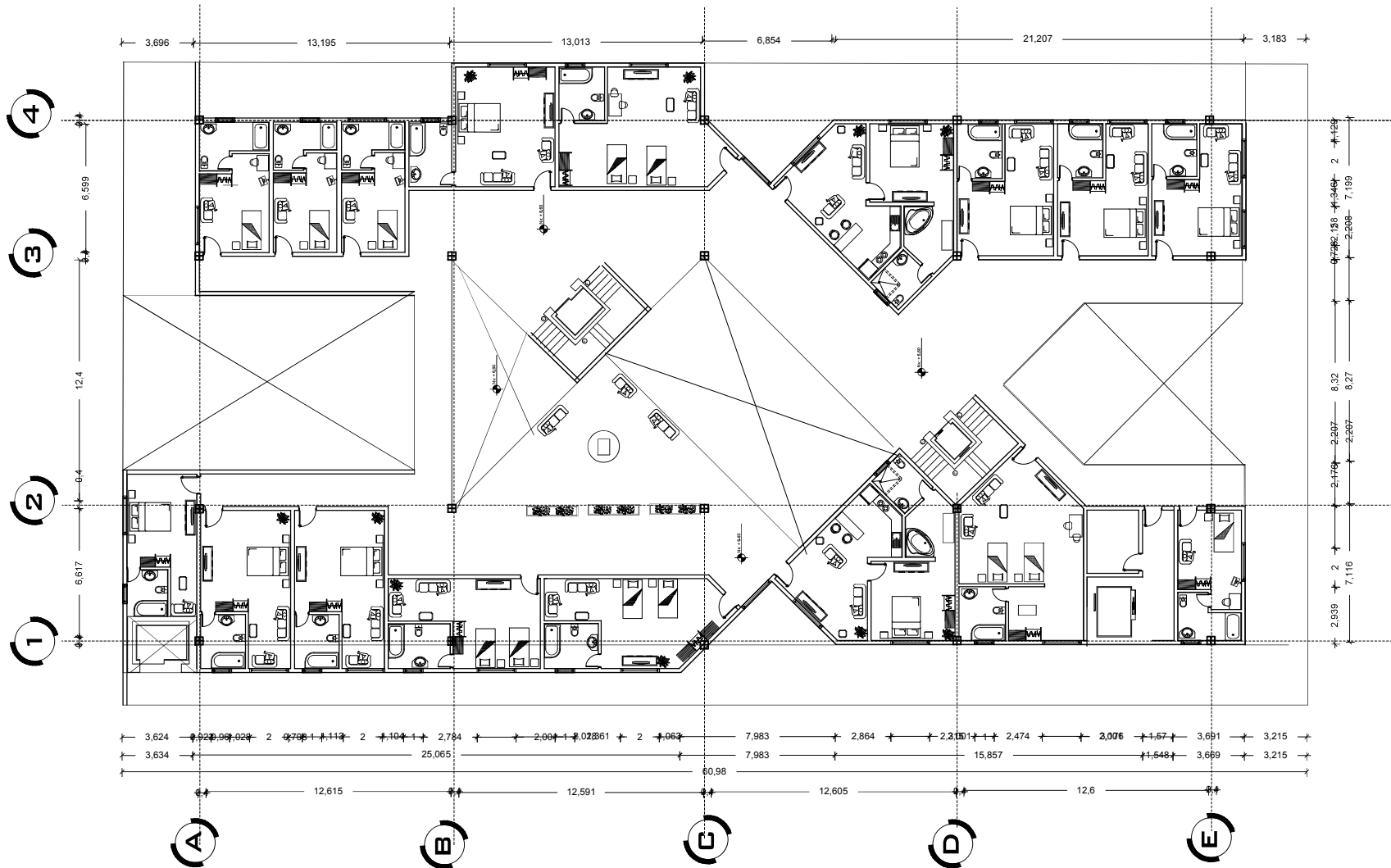
JUDUL GAMBAR

Denah Eksisting

SKALA	TANGGAL
1:150	25/3/2015

NO. GAMBAR	JUMLAH GAMBAR
E-02	35



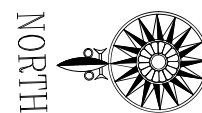


FLOOR 3  
SKALA 1: 150





FLOOR 4  
SKALA 1: 150



PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR  
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER  
SURABAYA

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR  
RD 091481

DOSEN KOORDINATOR :  
ANGGRI INDRAPRASTI, S.Sn, MDes.  
NIP. 19708192001122001

DOSEN PEMBIMBING :  
THOMAS ARI KRISTANTO, S.Sn, MT.  
NIP. 19750429 200112 1002

Desain Interior Hotel Grand Savia Bunaken dengan  
mengangkat Tema Nusantara – Bowoh Laut  
sebagai tempat penginapan wisatawan domestik  
dan mancanegara

YUDHA ARIEF PRAKOSO  
3411100135

KETERANGAN :

JUDUL GAMBAR

Denah Eksisting

SKALA	TANGGAL
1:150	25/3/2015
NO. GAMBAR	JUMLAH GAMBAR
E-05	35

## **Biodata Penulis**



Penulis yang bernama Yudha Arief Prakoso lahir di Kabupaten Kediri pada tanggal 26 Desember 1992 dan merupakan anak bungsu dari tiga bersaudara.

Penulis telah menyelesaikan jenjang pendidikan formal di TK Dharma Wanita Patianrowo, Desa Lestari Kertosono, SD Pucang 03 Sidoarjo pada tahun 2005, SMP Negeri 01 Sidoarjo pada tahun 2008 dan SMA Muhammdiyah 2 Sidoarjo pada tahun 2011.

Memiliki hobi dan kegemaran di bidang desain dan seni, penulis menempuh jenjang pendidikan kuliahnya di Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Jurusan Desain Interior.

Penulis yang juga merupakan pemain futsal ini memiliki cita-cita menjadi desainer interior, sehingga penulis mengambil obyek bidang hotel dalam tugas akhir dengan judul “Desain Interior Hotel Grand Sovia Bunaken dengan Mengangkat Tema Nusantara – Bawah Laut sebagai Tempat Penginapan Wisatawan Domestik dan Mancanegara”